HKABC ABC

GT 2與BH 3發售日決定!!

1999年7月17日

105

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

精華版

戰略遊戲新紀元
OGRE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber

每本港幣28元

OgreBattle64 オウガバトル Person of Lordly Caliber

心跳2曝光前最強特集
心跳回憶五週年記念特輯

香港漫畫節全城焦點所在

GRAN TURISMO 2發售日決定
SQUARE待望作CHRONO CROSS曝光

重量級攻略
DINO CRISIS／新世紀EVANGELION
VANDAL HEARTS II~天上之門／捉猴呀！
PERSONA 2罪／CULDCEPT EXPANSION

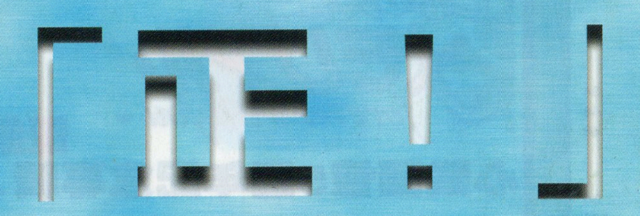



namco
鐵拳
TEKKEN
TAG
TOURNAMENT
get the best TAG.
鐵拳 TAG TOURNAMENT
CHARACTERS BOOK
99年7月10日 全港激烈上市
每本港幣25元正
HiT HIT-STYLE LTD. 全力支持
MULTIMARKETS Int'l Ltd. 統籌、策劃
© 1994,1995,1996,1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



地點：九龍灣國際貿中心
日期：1999年7月14至19日
攤位編號：RE23/ RE23A

唔駛講咁多，大家話呢兩年嘅書展《遊戲誌》正唔正先！

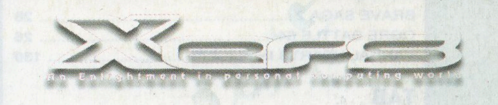


係咁就唔好諗咁多！一於嚟睇吓今年我哋又有乜新攪作！
之不過咁，唔好唔記得要去埋今年首次舉辦嘅「香港漫畫節」
好似呢啲咁嘅盛事，失哋一定支持嘅！
記得嚟捧場啊！











地點：灣仔會展中心新翼
日期：1999年7月21至26日
攤位編號：年青人天地2E22,2E24





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.105目錄 1999年7月17日

踏入七月天 專題不斷求變

話咁快就過咗5年

ときめきメモリアル forever with you ™

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

遊戲誌突發組

第一屆香港漫畫節重點介紹

拳皇'99 +街霸 EX2 PLUS

熱點新作

勁 GAME 散發無窮熱浪

NOTES FROM EDITOR

今期真的是多事之秋。

為何這樣說？是否恐怖大魔王即將訪港？非也。這是因為最近有不少和業界有關的事發生了，繼DC降價和PS2正式會在TGS'99秋登場後大量新作將於九月面世，難道兩大陣營真的在初秋硬拼？身為遊戲迷的我們，最希望看到的並非這些場面，而是真的有很多值得購買的軟硬件推出。

另外，不經不覺藤崎詩織已陪伴大家已有5年了，只聞樓梯響的《心跳回憶2》是時候曝光吧，有見及此今期我們為大家炮製一個有關《心跳回憶》的特輯，無論你是初哥還是老手都應該看一看的。

最後希望大家支持本年度的漫畫節和書展，請多多支持啊。(福田)

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT

ARPG

AVG

ETC

FIG

PUZ

RAC

RPG

SLG

SOC

SPT

SRPG

TAB

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小説／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作



GP樂園

勇者王、X高達登陸香江

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆編輯部／JAMES WONG、福田、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、怪傑、非洲、小璘、神皇、時雨、一輝
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈、AMI、ABO
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

賣廣告的赤目黑龍

今期因為要趕製《超級機械人大戰》的攻略本，所以已經非常疲倦，所以也不多寫了，希望大家多多支持，買多幾本《超級機械人大戰》攻略本(一廣告)，多謝！！

包艇危機……J.J話：

◆這天下午和一位來自廣州的讀者談了一會，得知他原來自一族時代開始就已經是自己的擁躉，實在十分高興，最難得是他竟然帶了創刊號和第100期的遊戲誌給在下簽名，試問又怎能拒絕，不過若然米奇仍在的話，加上他的簽名一定會更見珍貴的……

◆這天早上經神皇介紹下，終於第一次嘗試過ICQ的滋味……幾有趣，不過很花時間，適合有空的時候才玩(遲些才公佈在下的ICQ NO.給大家)。

◆今期書本來是預計可以比平常早完成的，但忘了漫畫節要花不少時間到各大漫畫公司收料，加上臨近書尾時又病了兩天(幸好有女友照顧)，結果在截稿當天仍有接近一半稿件未發……還是不寫那麼多了，下期再見。

試鍊・KOTARO

孤掌始終也是難鳴……

今天拙者終於明白何謂「唔捨唔得，越捨越得。」的做人道理。

拙者並非再犯同樣的錯誤，或許是拙者太過「婦人之仁」吧！

路遙知馬力，日久見人心，真人表演雙語，果然令拙者大開眼界。

既然自我中心，我行我素，何必理會別人的想法？

延期已久，「前六後四」計劃正式啟動！

將快成為國寶的小璘——(ZZZ…)

★編輯的代價其之壹：最想看的日劇「豬Too Old」竟然在最趕稿時大結局，真可惡！記得上幾次也有同樣的情況…

★編輯的代價其之貳：小璘的眼睛之營業時間為0830至0300，星期六、日照常營業，年中無休(笑)。

★編輯的代價其之參：雖然每天也工作得很累，但是可以每天也聽到用人工換取得來的《卒M》音樂盒的聲音，就算是多累也是值得的！

★決算日終於過了，小璘看到同學在哭時也不知怎辦，唯有看着她們哭…不過當看到自己的紙上有兩個極端的英文字母出現時，就不禁看看它們傻笑…

開開心心的MARKS、奄奄一息的MARKS

開開心心的就是每年一度的書展又再次舉行了，雖然今年多了一個漫畫節，但喜歡漫畫的我當然會SHOW照去，書照買，不過看到漫畫時間表就感到失望。

奄奄一息的則是經過數晚連續趕稿令到身體已支持不到了，就算漫畫節、和書展的來到亦未必能夠去看看熱鬧的情景。

多啲出漫畫呀，漫畫就是我的精神食糧，快出快出！漫畫

福田君話——

■無話可說，《ark》與《ray》真的很好聽，雖然一次過買兩張碟有點肉痛，但仍是超值無比的，所以每日每隻碟都最少聽兩次。話說頭來，不知道到底有沒有讀者像我那樣迷L'Arc~en~Ciel呢？

■不知由何月何日起，我對遊戲機的熱忱好像有點冷卻下來，不過《PERSONA 2罪》的魅力實在太大了，令熄滅的火堆重燃起來。

■接着能吸引筆者的遊戲是甚麼？唔…大概是《Pingu》、《魔劍X》、《DQ I・II》和《Winning Post 4》。《DQ VII》能否如期推出？！

■差點忘記提提新到埗的一輝和影刃，歡迎你們的加入呢！

P.S.臨時追加！L'Arc~en~Ciel有很大機會在9月來港！

第一次寫編者話的時雨

◆各位讀者好，在下時雨，為今期起新加入GAME PLAYERS的編輯，以後請各位多多指教。

◆雖然在上工前已有了心理準備，但編輯這份工作仍比自己想像辛苦許多。以後的一段日子看來要好好注意健康了(眾編輯也是啊)。

◆當遊戲成為了工作，心態也會隨之而改變。

◆我何時才會有時間玩MAGIC和UO呢？

◆最後，在下要多謝各位編輯，特別是福田、MS和山寺良牙，沒有你們，我這個新手沒可能完成所有稿件，39(日文)！

初來報到一輝話

廢話少說，還是先來一個個人資料

一輝PROFILE：

打機年歷：超過10年

最喜愛遊戲：拳皇系列、街霸系列、19XX系列、鐵拳系列、餓狼系列、FF系列、DQ系列、機戰系列‥‥不能盡錄

最喜愛動漫畫：星矢、金田一、足球小將、I'S、柯南、龍珠、幽遊‥‥還有真•GETTA ROBOT！

就這樣，版位騙夠，編(騙！？)者話亦完成了。

新帝都——神機皇城

★上期忘了向大家宣佈，本皇已於凡間興建了第一個屬於自己的領域，名為「神機皇城」，為了令子民們能夠生活無憂，本皇定會盡力幫助大家解決困難的。

★歡迎新同事「時雨」和「一輝」的加入，希望你們能盡早適應這兒的工作環境，這樣本皇的工作量便可以減少了，哈哈……

★本皇最疼錫的妹妹已找到她的所愛，看到她臉上流露着甜蜜滿足的笑容，本皇實感到十分欣慰，希望她倆的美滿生活能直到永遠。但回看自己，唉………

★P.S.祝ALAN生日快樂！

工作不能者・MS小語

◆MS很希望將一切做到最好，但…總是有些事令人無可奈何…各不樣步、各自為政，完全不為大局設想，結果只會像GUNDAM X的世界般…到時已再沒有勝負之分了。

◆MS的雷登終於有回自己的「角」，雖然有點昂貴，但是連同黑色雷登來說，還可以接受的。

◆又有新同事加入GPM啦！不知道他們能否低受GPM的地獄式生活呢？大家努力呀！

◆最近MS發現其實自己只不過是如微塵一樣般小的角色，在表面上好像可以知道、控制或管理很多事，但實際上就不是如此，只是一般小的角色而已，可能MS始於都是一部MS罷了！

P.S：蘭丸、B.C.S丹、黑翼族的莉娜公主，很久沒與你們來信；近來好嗎？(請原諒一直沒有向你們說明性別…Sorry！)

山寺良牙………

☆今期沒甚麼好寫，當然也是灰心喪志到不想寫；倒不如看看本人的作品更好，反正這已沒多機會再見到……

☆另歡迎新同事「時雨」和「一輝」加入，盼望你們能工作愉快。



自戀狂的世界・非洲

Who are they?
Who
who are the people on the platform?
Who
Who are the band?
Who
Who are the band over there?
Who

當我聽到somewhere out there這歌時，我便想起以前我跟爸爸的關係是很好的，現在為什麼會這樣……

我這一個哥哥一直也沒有留意到我的妹妹長大了，就此便十年了。

「我只是用單車載你兜風，只可以帶你到天台吃杯麵。」

這兩句話令我很難受

雖然我有信心，但那一刻我真的很難受，感覺突然喘不過氣來，心如刀割也許就是這樣吧！

我享受夢境，因為美夢中我很開心;

我很怕發夢，因為會有惡夢，

不過我仍愛夢…

…但是現在就連造夢也不想，

我寧可放棄進入美夢，也不願得出一場惡夢

因為惡夢的真實感遠比美夢要多。

很想將遇到的、看到的事物畫下來或是拍成照片，但是要將感覺記下來，能做到的相信便只有文字了。

「今天我須要的只是愛，如果想得到宇宙是我不該」突然想起這一段歌詞

拖鞋也會有人偷

CDMA是世上最佳的網絡

我終於找到了"In Love With You"的歌詞了

這兩星期以來麻煩了各位同事了，

Thanks

Enjoy Sprite

1/3

我有我選擇

中獎機會睇你點刮!

頭獎 名額600

醒你阿妹至正 concert「飛」兩張

500隻 阿妹CD即時俾你

120,000樽 500ml 膠樽裝 Sprite 全城勁低價$3.8 (vc2882)

2,000樽 500ml 膠樽裝 Sprite 免費請你飲 (vc2830)

自問眼光獨到，嚟 7-ELEVEN，就肯定有你著數！因為由依家開始到99年8月17日，只要喺 7-ELEVEN 買「雪碧」，無論係罐裝或膠樽裝，都可以攞到刮刮遊戲咭一張，手快有，手慢派完就冇。咪話唔「醒」你，呢個咁正嘅優惠，剩係喺 7-ELEVEN 先至搵到，而且遊戲咭仲張張有獎，三揀一咁大機會，今「勻」中唔中獎，唔睇你，睇邊個?!



LEGEND Legend Entertainment Limited
A Wholly Subsidiary Company of Legend International Development Limited

雪碧張惠妹演唱會即將舉行，詳情請留意報章廣告

遊戲細則：
1. 擦中「雪碧」500ml膠樽裝贈飲及特價$3.8優惠者請於1999年8月31日或以前攜同中獎遊戲咭到本港任何一間7-ELEVEN領獎，逾期無效。
2. 擦中張惠妹演唱會入場券及張惠妹CD者請於1999年8月31日或以前攜同中獎遊戲咭到商業電台(廣播道三號)領獎，逾期無效。
3. 獎品不得兑換現金，如因任何原因未能提供指定獎品，可以其他獎品替代。得獎者同意可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN對獎品的接受、操作或使用，概不負責。
4. 遊戲咭上之蓋章，只可刮一個，多刮無效，如有任何損壞、塗改或偽造，均作廢論。可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN保留最終決議權。
5. 可口可樂中國有限公司、太古可口可樂香港有限公司及7-ELEVEN屬下的員工及家屬不得參加此遊戲，以示公允。



情報Guide

特派情報員：福田、MS、MARKS

光榮首個 PlayStation 2 專用遊戲「決戰」



■《決戰》標題充滿力量感

繼ARTDINK公佈了第一個PlayStation 2專用遊戲《A列車6》後，在近日光榮亦發表了一個PlayStation 2專用戰略遊戲《決戰》，同時它亦是首個宣布採用DVD-ROM作為媒體的作品。當中它將會以REAL TIME形式來進行，而且遊戲中的步兵、騎兵、武將等都會以多邊形來製作，除此之外畫面更能同時表現出數百名士兵進行撕殺的戰爭場面，使玩者感到前所未有的戰爭感覺。另外，光榮更在這遊戲中採用了名為「AGENT」的新系統，令士兵等在移動時懂得繞過障礙物，而不會出現多邊形從重疊的情況出現。

■百人戰鬥氣勢如虹



■畫面質素不低

另一方面，光榮在「決戰」的發表會中公布遊戲的發售日預定為今年冬季，而這樣光榮豈不是暗示了PlayStation 2亦會在1999年冬季發售？而再以傳聞中SCEI的123攻勢來看，PlayStation 2可能會在今年12月3日，或明年1月23日正式發售。(MARKS)

GRAN TURSIMO 2 定於 9 月 30 日發售

天大喜訊！各界車迷現在請注意，SCE現已決定將其皇牌作品《GRAN TURSIMO 2》的日本版定於9月30日發售，這和歐洲版Dreamcast主機的發售日相距不遠，難道SCE想借助《GT 2》之威名一挫SEGA銳氣？事關在歐洲地區賽車遊戲的市場實在大得驚人，《GT》在那兒的銷量比起日本或者美國的為高。

另外，有一部份注目作的發售日亦塵埃落定，像早前報道過暫定9月發售的《BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE》已定於9月22日推出，售價為6800日圓，而由於廠方今次對它的出荷數目有嚴格限制，所以斷貨現像必定發生，大家可要留意。至於遊戲難易度有傳聞指出它將會相當困難，可能比初代還要難玩，大家可要有心理準備。其他軟件方面，《FRONT MISSION 3》已定於9月9日推出，《洛克人》第二和第三集的復刻版同樣是在9月9日發售，NAMCO的宇宙空戰射擊《STAR IXIOM》亦是9月9日，至於在9月30日推出的則有《打吡大賽馬'99》和《WILD ARMS 2nd IGNITION》。(福田)

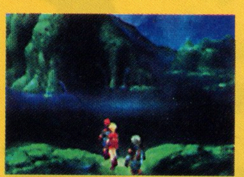
史匠堡與 SEGA 合作攪新主題公園

在金像獎導演史提芬．史匠堡的監修之下，美國UNIVERSAL STUDIO與日本SEGA所共同開發的近未來式室內主題公園「GAME WORKS」已於本月3日正式開幕，位置是熱門渡假勝地關島。據報，這間大型主題公園使用了最新技術令各個地方更有真實感，譬如《侏羅記公園》那種充滿震撼感的巨大恐龍等，如果你想找一個消閒的地方渡假，現在關島可能會是一個新選擇。(福田)

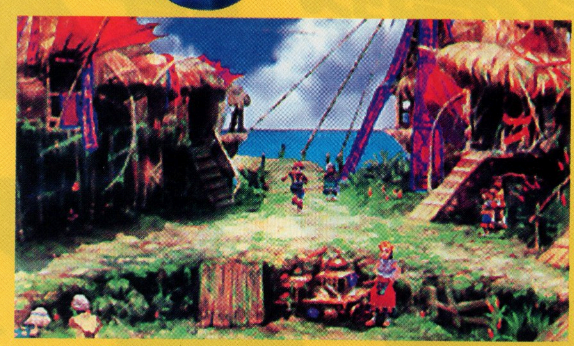
CHRONO TRIGGER 續篇終於曝光

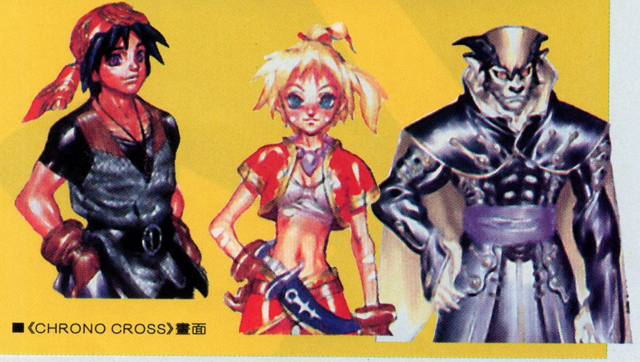
在較早前已有傳聞SQUARE名作《CHRONO TRIGGER》將會推出續篇，現在終於得到確實，根據報導這隻與前作《CT》相隔五年的續篇將會名命為《CHRONO CROSS》，並預定會在今冬推出，可是遊戲的人設已由原來的鳥山明改為結城信輝，此外也沒有堀井雄二參與的份兒，不知道這會不會影響其吸引力和銷量？

雖然現在和冬季相隔還有好一陣子時間，不過在大作《聖劍傳説 LEGEND OF MANA》所附送的CD-ROM裏面是收錄了《CC》之體驗版的，而對此作有興趣的讀者可留意下期《遊戲誌》更詳盡的報導。(MS)









■《CHRONO CROSS》畫面

SOUL CALIBUR新料速報



■只要等多一個月就有得玩《SOUL CALIBUR》

眾DC機主期待已久的NAMCO參入作《SOUL CALIBUR》，現在有一些最新資料發放，據知先前尚未公布的最後一個模式原來是「MISSION BATTLE MODE」，玩法類似前作《SOUL EDGE》裏面的「EDGE MASTER MODE」，即是在世界各國不斷挑戰強者以收集分數，藉以觀看特別收錄的CG圖片及新製舞台等等。另一方面，前作頭目セルバンテス會以隱藏人物的形式出現，只要符合特定條件玩者亦能使用，而且遊戲更會對應通訊機能，不知道是否供玩家進行網上對戰呢？這需有待進一步的消息。(福田)

天誅忍者再臨

SME名聞世界的忍者遊戲《天誅》，現宣布將會推出系列的最新作《天誅~忍百選》，預定在11月5日發售，2500日圓。內容方面，它其實是收錄了《天誅~忍凱旋》裏供玩者自行設計版圖虎之穴模式的儲存資料，而今次這些資料則是玩家們的精心設計，絕對巧奪天工，喜歡此作的朋友一定要留意。（福田）

BANDAI VISUAL 最新動向

現正忙於《MACROSS VF-X2》、《三一萬能俠大作戰！》和《PATLABOR THE GAME》等作品的BANDAI VISUAL，據報跟着將會全力投入製作PS 2遊戲，皆因以這台高性能機種而言它能夠表現出更質素的畫面，對其動畫感十足的作品而言確實百利而無一害，至於軟件方面它將會繼續製作EMOTION品牌的作品。（福田）

SQUARE 的 PS 2 軟件陣容

聽聞SQUARE除了剩餘下來的PlayStation軟件外，現在還正製作3款PS 2專用軟件，不過已知道的作品只有《EHRGEIZ 2》，其餘兩作則仍未清楚。難道真的是《FF X》？（福田）

METAL GEAR 推出 GAMEBOY 版？

這是一單仍未確定的傳聞，就是KONAMI將會製作GAMEBOY COLOR版本的《METAL GEAR SOLID》，不過筆者頗懷疑以GBC的能力能否表達出這遊戲的運力…另外，打鼓機《DRUM MANIA》極有可能推出PlayStation版，當然亦會有專用控制器一併發售，但這要有待進一步的求證。（福田）

DRIVER 續篇製作瞬速決定

剛發售不久的美版PlayStation遊戲《DRIVER》，其出貨量已火速突破100萬隻，可能有見及此廠方於是乘勢宣布製作續篇，雖然現只是非常初步的製作階段，不過有玩過此作的朋友應該知道它的玩法非常出眾，估計應有一番作為。（福田）

SNK VS CAPCOM 咭片遊戲兵分兩路

原本預定在今夏推出的「SNK VS CAPCOM」系列首作《激突CARD FIGHTERS》，雖然現已宣布延期至今秋才會發售，可是內容方面已有一點眉目，據知在遊戲內所收錄的咭片全部共有300枚，它們主要為CAPCOM及SNK遊戲作品裏的登場角色，此外廠方亦會分別把遊戲以《SNK SUPPORTERS VERSION》及《CAPCOM SUPPORTERS VERSION》兩個版本推出，看來有點像《口袋小精靈》呢。（福田）

機戰 GB 版續報

上期曾提及過有關GAMEBOY機戰新作《超級機械人大戰LINK BATTLER》的資料，今次繼續講講它的玩法吧，據報這隻將於10月1日推出的作品是採用5對5團體戰形式，而且好像刪除了SLG的部份，希望FANS們不會對此改動不滿吧。另外，有傳聞《魔裝機神》的REMAKE版本將會在今秋面世，若是屬實的話今年真是機戰之年了。（福田）

超鋼戰記 DC 移植決定

流傳已久的《超鋼戰記KIKAIOH》終於宣布在Dreamcast上推出，雖然發售日仍未公布不過有消息指出應該是在11~12月左右，至於《JO JO奇妙冒險》與《SNK VS CAPCOM》的DC版則看來要有排等了。（福田）

KONAMI 與 Microsoft 合作計劃公開

雖然KONAMI已和Microsoft達成合作建議，不過到底她們會推出甚麼軟件呢？原來KONAMI將會在個人電腦上推出《METAL GEAR SOLID》，至於Microsoft的電腦遊戲《COMBAT FLIGHT SIMULATION》、《LINKS》、《AGE OF EMPIRE》、《MADNESS》系列和《FREE LANCER》等則會由KONAMI代為推出PlayStation 2版本，在上述作品之中估計《AGE OF EMPIRE》應該最受矚目，事關不論日本或香港《AOE》都有不少FANS。（福田）

拳皇'99 PRIVATE SHOW

雖然距離《拳皇'99》正式推出尚有一小段時間，不過玩家們卻可從其他途徑優先試玩這隻世紀末大作，像在本星期六（7月17日）SNK會聯同吉達貿易公司假香港麗晶酒店，舉辦名為「拳皇'99 PRIVATE SHOW」的小型試玩，但因時間緊逼關係故此相信只有GAME PLUS等讀者有機會取得入場券了。另外，SNK亦會在今屆漫畫展中擺放一台《拳皇'99》，供他們會員進行優先試玩。（福田）

遊戲誌自選攻略計劃

有關遊戲誌自選攻略的範圍，現階段我們只接受在1999年內所推出的遊戲，即是說遠至99年1月1日的作品以至尚未推出新作也可，本刊將會視乎投票數目與及實況情況來決定攻略的製作次序，希望大家踴躍來信，說不定下期便會出現你心目中的遊戲攻略哩！來信請寄往香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請注明「遊戲誌自選攻略計劃收」。

遊戲誌自選攻略表格

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿

住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿ 電郵地址：＿＿＿＿＿＿

最想刊登攻略的遊戲

1：＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿＿＿

2：＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿＿＿

3：＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿＿＿

專業評壇

BUGGY HEAT

RAC／DC／CRI／5800日圓

神皇

這款賽車遊戲在畫面上的表現十分出色，光源變化的效果做得十分細緻，但是在操作方面的難度很高，入彎時經常出現失控的現象，需要一段時間才可適應。賽道的設計頗為出色，可惜只得六條比較少了一點，玩耐了會容易感到沉悶，不過當中的育成系統挽回了不少分數，算是不俗的賽車遊戲。

評分：6分

MARKS

這個《BUGGY HEAT》雖然是個賽車遊戲，但玩者將會感到另一種賽車感覺，因為當中並不是著重於速度，而是駕車的技術，因此刺激感亦大大減低了。另外賽道的數量卻見不到遊戲的耐性度，即使當中加入不少新原素，亦只是多餘的。可欣賞只有畫面仔細的畫面。

評分：5分

非洲

遊戲難度在於其操作方法，可能筆者不太擅長賽車遊戲吧！而筆者覺得遊戲的畫面不俗，最失敗的地方便是賽道太少，而值得一讚的便是遊戲系統頗為特別，因為很少賽車遊戲會有育成成份的，是DC中一個不錯的賽車遊戲來的。

評分：5分

RESTAURANT DREAM

SLG／PS／TEICHIKU RECORDS／5800日圓

時雨

餐廳管理SLG加戀愛SLG，但出來給人的感覺是兩邊不討好。餐廳管理的部分過於簡單，也不甚合理，例如餐廳內可以全部是侍應，又可以全部是廚師，但依然運作如常。至於戀愛的部分，女孩子的反應和好感度難以捉摸，EVENT的數量亦不多，加上人物設定不佳，令人玩的意欲大減。

評分：6分

小璘

在遊戲中雖然包含了經營餐館和追女2個部份，可是卻不會在遊玩時令人混亂，在這方面可以說是做得不錯；另外，遊戲時間又不是太長，令玩者不會因時間長而放棄繼續遊玩。可是略嫌人物的出場率太少和是由電腦隨機出現，使玩者根本沒機會增加其好感。

評分：6分

一輝

這GAME作為一隻SLG，無論系統或難易度也偏向容易，本來這是親切玩者的做法，但相對來說未免失去挑戰性。而且COMBO SYSTEM條件太苛刻，這樣模棱兩可，令人十分失望。最重要是女角設定一點也不漂亮，又怎能吸引玩者遊玩意欲！

評分：6分

黑瞳之諾亞 ~Cielgris Fantasm~

RPG／PS／Gust／358港元

小璘

此作的難度不高，是一個適合女孩子玩的遊戲。在遊戲當中也有很多有趣的地方吸引人玩，例如MINI GAME和可愛的魔獸；另外，在道具當中加入了一些名稱相若的奇怪道具來「陰」人，十分狡猾！而自由市場又可以讓玩者講價，令買賣道具的方式也有較多的變化。

評分：8分

MS

毫無疑問這是一隻給女孩子玩的遊戲，其玩法有少許像《瑪莉亞工作室》，不過改為捉怪物打魔王，雖然故事方面很普通，但是玩起來卻有另一番味道，最重要的遊戲中的怪物設計非常可愛，容易吸引玩家，畫面像以油畫般表示，有如看童話故事，至於遊戲系統方面，則不太複雜，絕對是理想的遊戲。

評分：7分

非洲

遊戲最吸引的地方便是當中的怪獸們了，它們的樣子都很可愛。故事比較幼兒向，而且感覺有點像兒童故事，還有那些有趣的道具，相信會吸引到不少的女孩子去玩，再者遊戲的難度不高，而且系統又不算複雜。

評分：7分

聖少女艦隊 VIRGIN FLEET



AVG／PS／KONAMI／5800日圓

小璘

本作之前曾推出過OVA版，所以可以在遊玩時以此來作參照。遊戲整體上也不過不失，可是在移動畫面的設計上有不足之處，就是各個地方也沒有明確的指示，而且可以進入的地方又不多，只有盲目地行，令玩者要作出無謂的行動；若是這樣的話，那倒不如用指令來移動還好。然而，那些MINI GAME也做得不錯的。

評分：5分

MS

一隻以OVA動畫為題材的遊戲，雖然掛著廣井王子的名字，但是遊戲卻令人不討好，首先在遊戲開始時，給玩家的感覺就像《櫻大戰》般，不過論畫面和遊戲性就相差很遠，單是人設已叫人不討好，再加上其3D人物，實在令人噁心，玩法又簡單，就如在玩迷你遊戲，實在難以叫人接受。

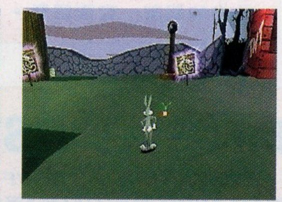
評分：5分

非洲

遊戲中最有趣的，只可以說是MINI GAME了，其他地方亦是平平無奇。而人物方面不太討好（最少我不喜歡），遊戲系統過於簡單。雖然是以廣井王子作為號召，但是遊戲各方面的質素都並不可觀，順帶一提，這遊戲之前是出過OVA的。

評分：4分

BUGS BUNNY Lost in time



ACT／PS／INFORGRAMES

一輝

起初接手這隻遊戲，還以為一定很悶。豈知到後來竟越玩越投入，無可否認這類美版遊戲未必得到港人認同。但當你了解遊戲的故事及操作後，便會發現遊戲的趣味。此作雖不算甚麼大作品，然而無論人物動作及配音均能突出原著角色的個性。總括而言，喜歡賓尼兔的朋友大可一試。

評分：7分

神皇

以人氣卡通人物賓尼兔為主角的動作遊戲，畫面的色彩十分豐富，多邊形的表現亦算中規中舉。由於玩法是結集了多個簡單有趣的迷你遊戲而成，因此玩久了也不易令人感到無聊。多邊形的賓尼兔無論是動作或表情也和卡通片中一般十分惹笑，玩時的感覺就有如看電視一樣暢快，近期美版遊戲中的佳作。

評分：7分

時雨

以卡通人物賓尼兔為主角，加上許多MINI GAMES而成的遊戲。畫面繼承了美版遊戲的一貫風格，多邊形的處理亦十分不俗。問題是它的操作有時很差，加上視點的設計不佳，經常有「死咗都唔知點解」的情況發生，本人認為這是動作遊戲的大忌，十分影響遊戲的可玩性。不過如果你不介意這個小缺點，此遊戲都值得一試。

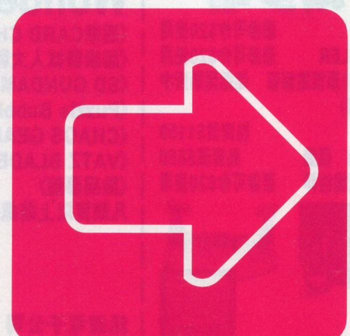
評分：6分



首張大碟收錄全城勁熱
"跳舞機"歌曲
Butterfly 原裝版本
及即將推出
第二代跳舞機主打歌
"Boys" 原裝版本

隨碟附送抽獎券，
豐富獎品包括：
Play Station遊戲機、
「跳舞機」遊戲碟
及跳舞氈







smile
CD 現已上市

EMI

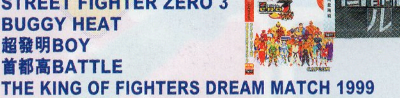
優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年7月30日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作$20使用（限售30套）：

FRAME GRIDE
WORLD NEVERLAND PLUS
STREET FIGHTER ZERO 3
BUGGY HEAT
超發明BOY
首都高BATTLE
THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
DYNAMIC刑事2
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
BLUE STINGER
POWER STONE





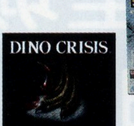
新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用（限售30套）：

聖劍傳說
DINO CIRISIS
黑色　之洛亞
聖少女艦隊
魔劍美神 2
GRANDIA（送初回特典）
METAL GEAR SOLID INTEGAL
PERSONA 2罪
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
餓狼傳說WILD AMBITION
八神浩樹GAME TASTE胸騷之預感







新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

GB遊戲優惠券

《遊戲王2》
《奧運會》
憑券可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲機現金券

FAMILY COMP紅白機 新版	憑券可作$20使用
SUPER FAMIOM JR新版	憑券可作$20使用
SUPER GAME BOY 2	憑券可作$20使用
全新PlayStation 1000機	憑券可作$100使用





新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用（限售30套）：

TACTIC ORGE
BREATH OF FIRE III
PARASITE EVE
KARTIA
TALES OF DESTINY
CASTLE VANIA
DESIDENT EVIL
STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
LUNAR限定版



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

三用JOYSTICK

附有震動功能／ Analog & Digital Mode
憑券可以靚價$220購買

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NEOGEO軟硬件全線優惠

METAL SLUG X	憑券可作$100使用
月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$60
NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$60
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用
NEO GEO POCKET／ Dreamcast接續CABLE	憑券可作$20使用

《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》
憑券可作$50使用

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

N64遊戲熱潮

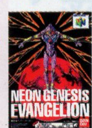
OGRE BATTLE 64	憑券可作$20使用
新世紀新世紀EVANGELION	憑券可作$20使用
MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$300

（凡到本店沖晒POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖晒一次）

DRACULA惡魔城默示錄（日版）	憑券可作$20使用
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用

（限售30套）







新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

DC遊戲系列

《首都高BATTLE》
《STREET FIGHTER ZERO 3》
《BUGGY HEAT》
《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》
凡購買以上遊戲憑券可作$20使用





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GAMEBOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用（限售30套）：

遊戲王2
THE SUPER SPY
R-TYPR DX
WORLD SOCCER GB 2
HYPER OLYMPICS SERIES TRACK & FIELD
FINAL FANTASY SERIES
SUPER MARIO BROS DELUXE
CARD CAPTOR櫻
紅、黃、藍POCKET MON（日版／美版；附送POCKET MON禮品包）
GAMEBOY GALLERY 3
WARIO LAND
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

遊戲配件減多啲

Dreamcast ARCADE STICK	憑券可作$20使用
Dreamcast RACING CONTROLLER	憑券可作$20使用
《DANCE DANCE REVOLUTION》原裝跳舞毯（送NEOGEO POCKET手提遊戲機）	超抵價熱賣中
X-RGB 2影像變換器	熱賣價$1150
PlayStation DJ Station Pro專業　碟盤	熱賣價$650
PlayStation Analog JoyStick飛機控桿	憑券可作$20使用

（限售30套）



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

Wonder Swan遊戲系列

《鐵拳CARD CHALLENGE》
《超級機械人大戰compact》
《SD GUNDAM EMOTIONAL JAM》
《Puzzle Bubble》
《CHAOS GEAR》
《VATZ BLADE》
《數碼暴龍》
凡購買以上遊戲憑券可作$20使用





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年7月30日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation跳舞套裝

PlayStation主機＋火牛＋手掣＋透明震動手掣＋記憶卡＋PRO ACTION REPLAY＋跳舞地毯　套裝價$1070



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用（換光頭除外）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEO GEO POCKET COLOR遊戲系列

《侍魂》
《餓狼傳說FIRST CONTACT》
《METAL SLUG FIRST MISSION》
凡購買以上遊戲憑券可作$20使用





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

有舞齊齊跳$15現金券

憑券到本店選購跳舞地毯可作$15使用

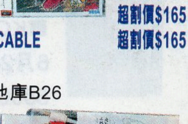


新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast遊戲/ 配件超劃價

憑券到本店可以靚價選購

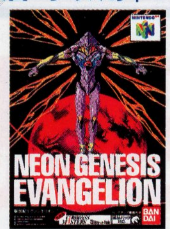
《STREET FIGHTER ZERO 3》	超劃價300
《DYNAMIC刑事2》	超劃價$290
《SONIC ADVENTURE》	超劃價$130
《E.G.G.》	超劃價$295
《V.F.3tb》	超劃價$140
原裝VGA BOX	超劃價$370
原裝S端子線	超劃價$165
NEO GEO POCKET/ Dreamcast接續CABLE	超劃價$165



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64 HIT GAME優惠券

《新世紀EVANGELION》
憑券到本店可以用$470購買



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation遊戲&配件大狂熱

憑券到本店可以作$20使用
《SILENT HILL》
《夢幻模擬戰4 & 5》
《SUPER ROBOT WARS COMPLETE BOX》
Pocket Station



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY/ N64遊戲大特價

憑券到本店可以靚價選購

N64《新世紀新世紀EVANGELION》	大特價$470
GAME BOY《心跳回憶POCKET文藝篇》	大特價$260
GAME BOY《心跳回憶POCKET運動篇》	大特價$260
GAME BOY《SUPER MARIO BROS DELUXE》	大特價$195
GAME BOY《POCKET MONSTER紅版或綠版》	大特價$189



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

配件優惠券

Formula Zero PRO　優惠價$200
Virtual Pistol　優惠價$160





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

中古遊戲優惠券

凡購買SS/ PlayStation/ N64中古遊戲可作$20使用（$100以下遊戲除外）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

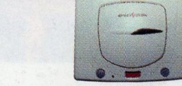
換機係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
（詳情請到本店查詢）





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74









新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

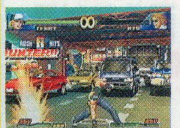
店舖提供最新資料！！
GPM 最新銷售榜

1 st 首都高BATTLE



Dreamcast／RAC
■GENKI
6月24日
5800日圓

2nd THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1 999



Dreamcast／FIG
■SNK
6月24日
5800日圓

3th WORLD SOCCER GBZ



GAMEBOY／SPT
■KONAMI
6月24日
5800日圓

4th 遊戲王DUEL MONSTERS II~闇界決鬥記~



GAMEBOY／TAB
■KONAMI
7月1日
4500日圓

5th STREET FIGHTER ZERO 3 最強流道場



Dreamcast／FIG
■CAPCOM
7月8日
5800日圓

熱線遊戲流行榜



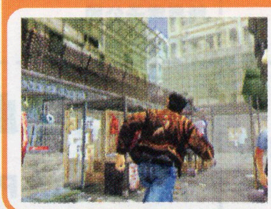
名次	遊戲	票數
1st	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999(SNK)	134票
2nd	DINO CRISIS(CAPCOM)	132票
3rd	首都高BATTLE(GENKI)	88票
4th	新世紀福音戰士(BANDAI)	54票
5th	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2(CAPCOM)	42票
6th	PERSONA 2罪(ATLUS)	39票
7th	餓狼伝説WILD AMBITION(SNK)	32票
8th	SUPER ROBOT大戰完結篇(BANPRESTO)	21票
9th	METAL GEAR SOLID(KONAMI)	15票
10th	捉猴啊！(SCEI)	13票

最期待的新作



名次	遊戲	票數
1st	(DC) 莎木(SEGA)	132票
2nd	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE(CAPCOM)	99票
3rd	(DC) GRANDIA 2(GAMEARTS)	93票
4th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-0(BANDAI)	46票
5th	(PS) 鬼武者(CAPCOM)	38票
6th	(PS) 聖劍伝説Legend of Mana(SQUARE)	35票
7th	(DC) VIRTUA STRIKER 2 DC(SEGA)	31票
8th	(DC) BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)	26票
9th	(DC) SOUL CALIBER(NAMCO)	22票
10th	(PS) ARC THE LAD III(SCEI)	17票

日本雜誌 7 月 23 日號《Dreamcast Magazine》，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	莎木(SEGA)
2	2	GRANDIA II(GAMEARTS)
3	3	SOUL CALIBER(NAMCO)
4	4	BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)
5	5	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.4(SEGA)

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

聖劍伝説 LEGEND OF MANA

PlayStation/ARPG/SQUARE/7月15日/420港元



在紅白機時代已大受歡迎的ARPG《聖劍伝説》終於在本月15日發售，而玩者不單可以在當中選擇來男或女主角使用，而且可以利用不同Action Ability組合出不同的招式。同伴方面，除了找NPC外，亦可和PET MONSTER一起進行旅程。這麼特別的遊戲相信大家都會錯過的。

熱線遊戲流行榜

第 103 期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 4名

Chan Ngai Lun Z711XXX(1)
Lo Yu Tung VO45XXX(2)
Lee Su Hang Z195XXX(3)
凌家傑 Z608XXX(7)

《Neon Genesis Evangelion》海報 4名

Chan Chan Wai G689XXX(A)
陳兆銘 Z146XXX(8)
劉毅麟 Z905XXX(4)
雷家俊 Z792XXX(7)

《英雄本色》漫畫海報 3名

Sin Wai Tat P024XXX(8)
馮志明 Z367XXX(3)
Henry Lai K438XXX(A)

《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 3名

張偉健 Z???XXX(?)
黃家偉 Z047XXX(8)
洗志偉 K729XXX(3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

獎品	名額
《Final Fantasy》海報	3名
《英雄本色》漫畫海報	3名
《STREET FIGHTER ZERO 3》襟針	1名
《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型	1名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

讀者留言壁

陳明強：

《DINO CRISIS》畫面略為迫真，同BH2差不多，不過《DINO CRISIS》的缺點就是不夠BH2恐佈。

鍾傑恒：

《DINO CRISIS》很好玩，比《BIO HAZARD 2》更好玩。

何家維：

《DINO GRISIS》是十分好玩的GAME，希望《BIO HAZARD 3》快些握出。

陳家偉：

《PER SONA 2》雖然增加了不少新系統，但真的十分好玩，而這就是本人極力推薦的遊戲。

蔣振樂：

我覺得N64的EVA做得不錯，在眾EVA遊戲中是最好玩的，各EVA FANS不要錯過。

李淑晶：

《黑瞳之諾亞》好好玩呀！人物和怪獸的造型又可愛，我已經將每種怪獸都捉了回來和打爆機了！

遊戲誌的回應

今期有不少讀者寫有關《DINO CRISIS》的事，首先《DC》恐佈感不足，其實有點先入為主的感覺，《DC》裏亦有不少令人緊張萬分的情節，而其中兩位所提到的《BH3》發售日正式定為9月30日，請繼續留意遊戲誌的報導。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：7月26日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________

最期待的新作

遊戲名稱：________________

____

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁 ________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至7月22日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

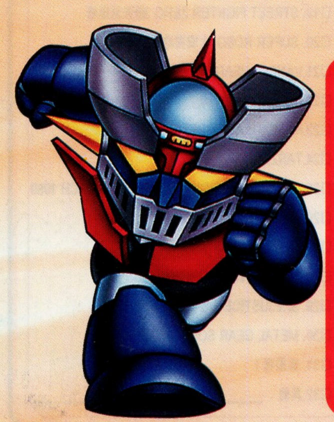
□1. FRAME GRIDE
□2. WORLD NEVERLAND plus~OLERUD王國物語~
□3.THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
□4.首都高BATTLE
□5. STARLING ODYESSEY I~BLUE EVALUATION~
□6. FINGER★FLASHING
□7. 聖劍伝説LEGEND OF MANA
□8. WORLD SOCCER GB2
□9. PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64
□10. STAR WARS EPISODE 1/ RACER
□11. 遊戲王DUEL MONSTERS II~闇界決鬥記~
□12. 新世紀福音戰士
□13. 多啦A夢LABYRINTH中散步
□14. NEON GENESIS新世紀EVANGELION使徒育成
□15. 魔界村for WonderSwan
□ 16. 聖少女艦隊
□17. 首都高BATTLE
□18. DINO CRISIS
□19. STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場
□20. SUPER ROBOT大戰完結篇
□21.VANDAL HEARTS II~天上之門
□22.BLADE MAKER
□23.RESTAURANT DREAM
□24.TARZAN
□25.THE KING OF FIGHTER'S DREAM MATCH 1999
□26.BUGGY HEAT
□27. PERSONA 2 罪
□28. 餓狼傳説WILD AMBITION
□29. 私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
□30. METAL GEAR SOLID INTERGRAL
□31. 捉猴啊！
□32.其他：________________

吉盤又得！

第3次超級機械人大戰完全攻略本

第2次超級機械人大戰全攻略

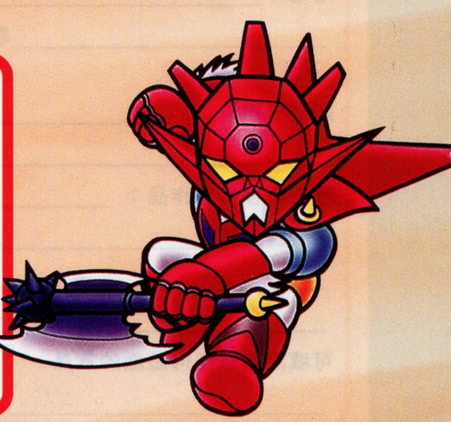
咁睇都得！



一書兩睇，任君選擇

50蚊真係咁貴咩！計一計，三一得個三，六一得個六，買周刊要齊攻略睇怕都要60至70蚊，當然嘅一本書過好睇好多啦！唔駛諗咁多，一定要買由《遊戲誌》出版嘅《第2次‧第3次超級機械人戰完全攻略本》。

(內附《超級機械人大戰EX》全流程圖)



熱點新作

TEXT：KOTARO

DC 製造商：CAPCOM
發售日：發售中(7月8日) 價格：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：37 BLOCK



在日本業務用中大受歡迎的CAPCOM對戰格鬥作品《STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場》，雖然遊戲單是相隔PlayStation版本推出已經半年有多，但是也無損作品的受歡迎程度。至於今次Dreamcast《STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場》除了基本完全移植自原版和PlayStation版本之外，更加入了能供三人同時對戰的原創模式「VS DRAMATIC BATTLE」、以及能供網上對戰的「NETWORK最強流道場」，加上PlayStation版本的隱藏角色也能夠於Dreamcast版本中一開始可以使用，不論閣下曾否接觸過其他版本，均不可以錯過今次Dreamcast版本！

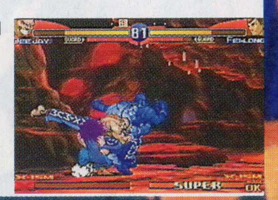
STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場 再一次超越原版的移植版本！

ISM SYSTEM



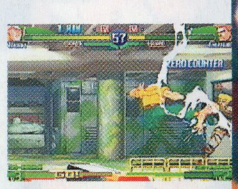
能於相同角色之中選擇不同的戰鬥方式，是「ISM SYSTEM」中最大的特徵，其中ISM共分為重視攻擊力的「X-ISM」、利用SUPER COMBO作為取勝關鍵的「Z-ISM」，以及集攻擊和變化於一身的「V-ISM」三種類型，而選擇ISM不同，不單止角色性能有着差異，就連整體攻擊力和防禦力亦會有所不同，而且使用技的種類和條件也大相逕庭，因此在選擇角色ISM時便記緊注意。

X-ISM〈SIMPLE〉



繼承《SUPER STREET FIGHTER II X》中特色的ISM，只有一種SUPER COMBO，沒有空中防禦、地上受身和ZERO COUNTER等設定，不過基本技攻擊力極高，尤其是體力消耗殆盡時，情況就更為明顯。

Z-ISM〈STANDARD〉



承襲前作系統的ISM，除了持有多種SUPER COMBO(3 LEVEL選擇)能供使用之外，解除防禦硬直的反擊技「ZERO COUNTER」，以及基本操作「空中防禦」和「地上受身」也依然健在，但是ORIGINAL COMBO則改為V-ISM專用攻擊。

V-ISM〈VARIATION〉



《STREET FIGHTER ZERO 3》中原創的戰鬥形式，能夠使用分身連續攻擊「ORIGINAL COMBO」。其中V-ISM是沒有SUPER COMBO的設定，相對來說亦削減了複雜的控桿操作，所以是初學者至熟練者皆宜的ISM。

MODE SELECT



除了以上三種ISM之外，遊戲中亦有着三個能夠改變角色基本性能的模式，其中包括擺脱系統限制的「CLASSICAL MODE」、同樣重視攻擊力的「本氣(MAZI) MODE」，以及向高難度挑戰的「最強(SAIKYOU) MODE」。

CLASSICAL MODE



基本能力與X-ISM相同，不能使用SUPER COMBO，沒有GUARD POWER GAUGE(不會發生GUARD CRUSH狀態)，而且吹飛倒地狀態時所出現的判定也比通常的更早消失(減低空中COMBO可能性)，所以絕對適合初學者使用。

本氣 MODE



技攻擊力最高、防禦力最低，加上對手只要贏取一個回合，就可獲得全體勝利，因此對戰難度極高，是為熟練者專用的模式。

最強 MODE



基本性能最弱的模式，雖然GUARD POWER GAUGE和氣絕耐久值是通常的一半，而且必殺技和SUPER COMBO不能CANCEL通常技(連打CANCEL仍可)，但是遇上特殊角色(體力GAUGE下方名字呈粉紅色)時，攻擊得分能增至兩倍以上。

系統概要

空中COMBO & 空中受身

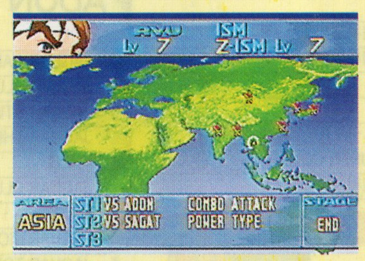
在《STREET FIGHTER ZERO 2》中，一般攻擊擊中角色後，角色都會被轟飛。然而至本作中，部份攻擊擊中角色後，角色則會出現浮昇的現象，只要狙擊仍於空中的角色、造成連續攻擊的效果，這些就是「空中COMBO」。至於空中COMBO的成立條件，必需是以攻擊後收招時間較少的技倆(COUNTER HIT效果和吹飛倒地性質)，迎擊於空中的對手，令對手在落下地面之前再次被攻擊判定。而另一方面，為針對空中COMBO的特性，遊戲亦加入空中回復體勢的系統「空中受身」，通過發動前後的無敵時間迴避狙擊、作出逆轉性的反擊。



模式解說

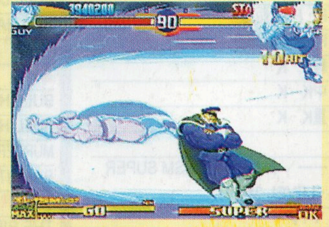
修行之旅．WORLD TOUR MODE

在PlayStation版本中大受好評的「WORLD TOUR MODE」，是一個能供玩者自己育成角色的模式，通過與世界中不同的格鬥家對戰修行，提昇角色的各項能力值(POWER BALANCE)，取得本來ISM欠奉的特殊能力「ISM PLUS」，創造一個自己獨有能力的角色。至於形式方面，今次Dreamcast版本TOTAL LEVEL和ISM LEVEL最高為三十二，當TOTAL LEVEL到達MASTER級時，ISM LEVEL就不會繼續增加，而各種ISM LEVEL總合則不能超過三十五個LEVEL。此外，限制選擇對戰路線，影響進入取得ISM PLUS的特定AREA，而且加入ISM參數成長值，令到使用各種ISM戰鬥，改變ISM特性和成長傾向。



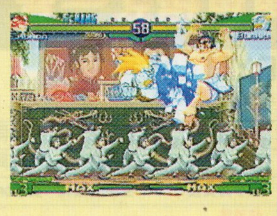






GUARD CRUSH

在防禦對手攻擊的時候，位於體力GAUGE下方的GUARD POWER GAUGE就會下降(攻擊完結一秒後能自動作出回復)，當消耗殆盡的時候，角色的防禦體勢便會被破壞，出現短暫的無防備GUARD CRUSH狀態。



特殊操作

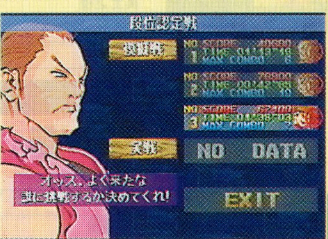
投技受身	通常投技或空中投技成立瞬間←要素or→要素＋PP or KK同按
空中受身	吹飛狀態中←要素or N or→要素＋PP同按
地上受身	落下地面前KK同按(X-ISM以外使用)
地上受身．移動	地上受身後←or→
空中防禦	跳躍時輸入後要素方向(X-ISM以外使用)
ZERO COUNTER	地上防禦中輸入前要素方向＋同等強度PK同按(X-ISM以外使用，Z-ISM GAUGE 1LEVEL/ V-ISM GAUGE 50%以上)
DAMAGE減輕	受對手攻擊瞬間控桿方向和攻擊掣連打
TIMING GUARD	對手攻擊擊中前一瞬輸入防禦
挑發	輕P＋START掣

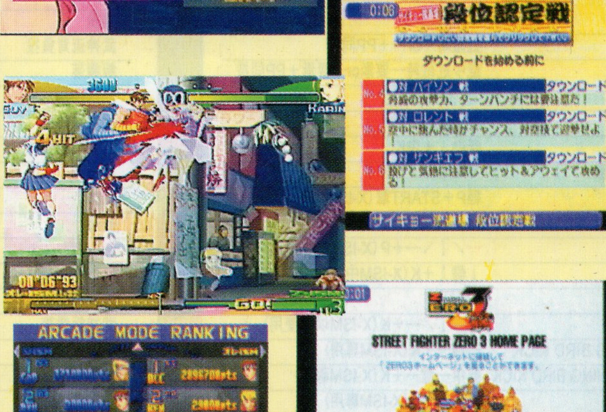
NETWORK MODE

最強流道場

要數今次Dreamcast版本《STREET FIGHTER ZERO 3》的最大特徵，不得不提，當然就是利用Dreamcast連接INTERNET機能進行各場段位認定戰的「最強流道場」，這個意念嶄新的模式，不單止能供玩者透過模擬或DOWNLOAD每週更新的段位認定挑戰者，通過對戰和電腦評價，增加對戰上的技巧，而且更可以讓玩者利用網頁上的「ZERO 3揭示版」，與志同道合之仕交換情報和心得，以及參加日本方面的全國RANKING，將自己的強者紀錄於網頁之上，作為各人日後的挑戰目標！







角色招式一覽

RYU

投技	
背負投	近敵時←or→＋PP同按
巴投	近敵時←or→＋KK同按
空中背負投	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
鎖骨割	→＋中P
旋風腳	→＋中K（X-ISM以外使用）
波動之構	↓↘→＋START輕P同按（X-ISM以外使用）
正中二段突	→＋重P（Z-ISM以外使用）
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P（X-ISM SUPER COMBO）
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←＋K
滅昇龍拳	↓↘→↓↘＋K（LEVEL 3專用）

KEN MASTERS

投技	
地獄車	近敵時←or→＋PP同按
摑膝蹴	近敵時←or→＋KK同按
地獄風車	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
稻妻踵割	→＋中K
前方轉身	↓↙←＋P
前倒	↓↘→＋START輕P同按
後回蹴	→＋重K
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
SUPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P（X-ISM SUPER COMBO）
神龍拳	↓↘→↓↘＋K・K（控桿方向連打HIT數提昇）
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋K（LEVEL 3專用）



GOUKI豪鬼（真・豪鬼）

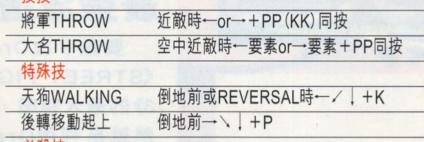
投技	
背負投	近敵時←or→＋PP同按
巴投	近敵時←or→＋KK同按
地獄車	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
頭蓋破殺	→＋中P
旋風腳	→＋中K
天魔空刃腳	前方跳躍頂點中↓＋中K
前方轉身	↓↙←＋P（X-ISM以外使用）
挑發	輕P＋START掣
必殺技	
豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇動拳	→↓↘＋P
龍捲斬空腳	↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空（右方長距離移動）	→↓↘＋PPP同按
（右方短距離移動）	→↓↘＋KKK同按
（左方長距離移動）	←↓↙＋PPP同按
（左方短距離移動）	←↓↙＋KKK同按
百鬼襲	↓↘→↗＋P（X-ISM以外使用）
百鬼豪斬	沒有追加輸入指令
百鬼豪碎	百鬼襲中近敵頭部時←要素or→要素＋P
百鬼豪衝	遠距離百鬼襲中P
百鬼豪墜	百鬼襲中近敵胸部時←要素or→要素＋K
百鬼豪尖	遠距離百鬼襲中K
SUPER COMBO	
瞬獄殺	輕P、輕P、→、輕K、重P（X-ISM SUPER COMBO、LEVEL 3專用）
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘＋P



NASH

投技	
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→＋PP同按
KNEE GATLING	近敵時←or→＋KK同按
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
AIR JACK	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
QUICK STEP	→→（X-ISM以外使用）
KNEE BAZOOKA	QUICK STEP中K（X-ISM以外使用）
KNEE BAZOOKA	←or→＋輕K（X-ISM專用）
JUMPING SOBAT	←or→＋中K
STEP KICK	←or→＋重K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑＋K
SUPER COMBO	
SOMERSAULT JUSTICE	↙儲↘↙↗＋K（X-ISM SUPER COMBO）
SONIC BREAK	←儲→←→＋P・P（LV1.P×1、LV2.P×2、LV3.P×3）
CROSS FIRE BRITZ	←儲→←→＋K

SODOM



投技	
將軍THROW	近敵時←or→＋PP（KK）同按
大名THROW	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
天狗WALKING	倒地前或REVERSAL時←↙↓＋K
後轉移動起上	倒地前→↘↓＋P
必殺技	
地獄SCRAPE	↓↘→＋P
白刃CATCHER	→↓↘＋K
佛滅BUSTER	近敵時方向桿轉一個圈＋P
大兇BURNING	近敵時方向桿轉一個圈＋K
矢倉REVERSE	←↓↙＋K
SUPER COMBO	
冥土之禮	↓↘→↓↘→＋P（X-ISM SUPER COMBO）
天中殺	近敵時方向桿轉兩個圈＋P

ADON

投技	
JAGUAR CARRY	近敵時←or→＋PP同按
JAGUAR SLUM	近敵時←or→＋KK同按
JAGUAR STUB	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
JAGUAR THROW	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
JAGUAR CLUTCH	→＋中P
必殺技	
JAGUAR KICK	←↓↙＋K（X-ISM以外使用）
JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←＋K
RISING JAGUAR	→↓↘＋K
SUPER COMBO	
JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘＋P（X-ISM SUPER COMBO、LEVEL 3 SUPER COMBO時P or K連打）
JAGUAR REVOLVER	↓↘→↓↘→＋K

CHUN LI春麗

投技	
虎襲倒	近敵時←or→＋PP同按
龍星落	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
鶴腳落	↘＋重K
鷹爪腳	空中↓＋中K
後方回轉腳	↘＋中K
挑發	輕P＋START掣（X-ISM以外使用）
必殺技	
氣功拳	←↙↓↘→＋P（X-ISM以外使用）
天昇腳	↓儲↑＋K（X-ISM中REVERSAL專用）
百裂腳	K連打
旋圓蹴	→↘↓↙←＋K（X-ISM以外使用）
SPINNING BIRD KICK	←儲→＋K（X-ISM專用）
AIR SPINNING BIRD KICK	空中←儲→＋K（X-ISM專用）
雙發剄	←儲→＋P（X-ISM專用）
SUPER COMBO	
千裂腳	←儲→←→＋K（X-ISM SUPER COMBO）
霸山天昇腳	↙儲↘↙↗＋K
氣功掌	↓↘→↓↘→＋P

GUY凱

投技	
背負投	近敵時←or→＋PP同按
摑投	近敵時←or→＋KK同按
武神流背負投	摑投中→↑←＋中P or重P
飯綱落	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
武神獄鎖拳	輕P・中P・重P・重K
武神獄鎖投	輕P・中P・重P・↓＋重K（X-ISM專用）
首碎	→＋中P
鎌鼬	↘＋重K
肘落	空中↓要素＋中P
必殺技	
崩山斗	↓↙←＋P
武神旋風腳	↓↙←＋K
武神飯綱落	↓↘→＋P・P（近距離）
飯綱之肘落	↓↘→＋P・P（遠距離）
疾驅 急停止	↓↘→＋輕K・K
影掬	↓↘→＋中K・K
首狩	↓↘→＋重K・K
SUPER COMBO	
武神無雙連刈	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P（X-ISM SUPER COMBO、LEVEL 3專用）
武神八雙拳	↓↘→↓↘＋P
武神剛雷腳	↓↘→↓↘＋K

BIRDIE

投技	
BULL SPIKE	近敵時←or→＋PP同按
BAD THROW	近敵時←or→＋KK同按
BAD SCRAP	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
BODY SLUM	空中↓要素＋重P
BULL DROP	→＋重K
BAD HAMMER	近距離重P擊中時事入上方向要素（X-ISM專用）
挑發	輕P＋START掣（X-ISM以外使用）
必殺技	
BULL HEAD	←儲→＋P
BULL HORN	兩個P或K以上同按儲勁後放開
MURDERER CHAIN	近敵時方向桿轉一個圈＋P
BANDIT CHAIN	近敵時方向桿轉一個圈＋K
SUPER COMBO	
THE BIRDIE	←儲→←→＋P（X-ISM SUPER COMBO）
BULL REVENGER	↓↘→↓↘＋P or K

ROSE



投技	
SOUL DRAIN	近敵時←or→＋PP同按
SOUL FADE	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
SLIDING	↘＋中K
SOUL PIEEDE	→＋重K (X-ISM以外使用)
必殺技	
SOUL SPARK	←↙↓↘→＋P
SOUL THROW	→↓↘＋P
SOUL REFLECT	↓↙←＋P
SOUL SPIRAL	↓↘→＋K
SUPER COMBO	
AURA SOUL THROW	↓↘→↓↘＋P (X-ISM SUPER COMBO)
AURA SOUL SPARK	↓↙←↓↙←＋P
SOUL ILLUSION	↓↘→↓↘＋K

VEGA

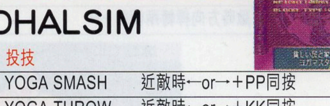


投技	
DEADLY THROW	近敵時←or→＋PP同按
PSYCHO FALL	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
必殺技	
PSYCHO SHOT	←儲→＋P (X-ISM以外使用)
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑＋P．P或HEAD PRESS後再按P掣 (X-ISM技外型、性能有所不同)
VEGA WARP	(中央右方)→↓↘＋PPP同按 (X-ISM以外使用)
	(右端)→↓↘＋KKK同按
	(中央左方)←↓↙＋PPP同按
	(左端)←↓↙＋KKK同按
PSYCHO CRASHER	←儲→＋P (X-ISM專用)
SUPER COMBO	
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K (X-ISM SUPER COMBO)
PSYCHO CRASHER	←儲→←→＋P

SAGAT

投技	
TIGER CARRY	近敵時←or→＋PP同按
TIGER RAGE	近敵時←or→＋KK同按
AIR TIGER CARRY	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
FAKE KICK	站立中K．中K (X-ISM以外使用)
必殺技	
TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER BLOW	→↓↘＋P (X-ISM以外使用)
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋P (X-ISM專用)
TIGER CRASH	→↓↘＋K (X-ISM以外使用)
TIGER CRASH	↓↘→↗＋K (X-ISM專用)
SUPER COMBO	
TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋K (X-ISM SUPER COMBO)
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P
TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K
ANGRY CHARGE	↓↘→＋START輕P同按 (Z-ISM專用、LEVEL 1 SUPER COMBO)

DHALSIM

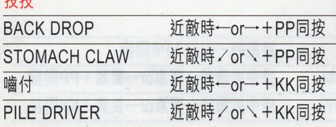


投技	
YOGA SMASH	近敵時←or→＋PP同按
YOGA THROW	近敵時←or→＋KK同按
YOGA TRIP	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
手刀水平CHOP	→＋輕P (X-ISM以外使用)
YOGA SHOCK	←＋輕P按着掣不放 (Z-ISM專用)
DRILL頭突	空中↓要素＋重P
DRILL KICK	空中↓要素＋K
YOGA ESCAPE	倒地前←↙↓＋K (X-ISM以外使用)
空中挑發	跳躍上昇中輕P＋START掣 (X-ISM以外使用)
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	→↘↓↙←＋P (X-ISM以外使用)
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋P (X-ISM專用)
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋K (X-ISM以外使用)
YOGA BLAST	←↙↓↘→＋K (X-ISM專用)
YOGA TELEPOT	(近敵右側)→↓↘＋PPP同按 (X-ISM以外能於空中使用)
	(遠敵右側)→↓↘＋KKK同按
	(近敵左側)←↓↙＋PPP同按
	(遠敵左側)←↓↙＋KKK同按
SUPER COMBO	
YOGA TEMPEST	←↙↓↘→←↙↓↘→＋P (X-ISM專用)
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋P
YOGA STRIKE	↓↘→↓↘＋K
YOGA STREAM	↓↙←↓↙←＋P

SAKURA春日野 櫻

投技	
櫻絞	近敵時←or→＋PP同按
SAILOR SHOOT	近敵時←or→＋KK同按
SAILOR FLY	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
FLOWER KICK	→＋中K
挑發	輕P＋START掣 (X-ISM以外使用)
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P (發射前P連打能令技性能變化)
咲櫻拳	→↓↘＋P
春風腳	↓↙←＋K
空中春風腳	空中↓↙←＋K (X-ISM以外使用)
櫻落	→↓↘＋K．P (X-ISM以外使用、可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
亂櫻	↓↘→↓↘＋K (X-ISM SUPER COMBO)
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K

ZANGIEF



投技	
BACK DROP	近敵時←or→＋PP同按
STOMACH CLAW	近敵時↙or↘＋PP同按
噛付	近敵時←or→＋KK同按
PILE DRIVER	近敵時↙or↘＋KK同按
FLYING PILE DRIVER	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
HEAD BUTT	→＋中P (Z-ISM以外使用、V-ISM專用)
HEAD BUTT	→＋重P (Z-ISM以外使用、X-ISM專用)
RUSSIAN KICK	↓or↘＋中K
DYNAMITE KICK	↓or↘＋重K
空中HEAD BUTT	垂直跳躍↑要素＋中P or重P
必殺技	
DOUBLE LARIAT	PPP同按
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK同按
VANISHING FLAT	→↓↘＋P (X-ISM以外使用)
VANISHING FLAT	→↘↓＋P (X-ISM專用)
SCREW PILE DRIVER	近敵時方向桿轉一個圈＋P
ATOMIC SUPLEX	近敵時方向桿轉一個圈＋K
FLYING POWER BOMB	遠敵時方向桿轉一個圈＋K
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時方向桿轉兩個圈＋P (X-ISM SUPER COMBO)
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋K

DAN火引 彈

投技	
背負投	近敵時←or→＋PP同按
漢投	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
挑發	輕P＋START掣
蹲下挑發	蹲下中輕P＋START掣
空中挑發	跳躍上昇中輕P＋START掣
前轉挑發	↓↘→＋START輕P同按
後轉挑發	↓↙←＋START輕P同按
最強流防禦	防禦時HIT STOP中→要素＋PPP同按 (V-ISM專用ADVANCING GUARD)
必殺技	
我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K
空中斷空腳	空中↓↙←＋K (X-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
必勝無賴拳	↓↙←↓↙←＋K (X-ISM SUPER COMBO)
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋K
挑發傳説	↓↘→↓↘→＋START輕P同按 (LEVEL 1 SUPER COMBO)
挑發神話	↓↙←↓↙←＋START輕P同按 (LEVEL 3專用)



ROLENTO

投技	
KERNEL CAREER	近敵時←or→＋PP同按
DEADLY PACKAGE	近敵時←or→＋KK同按
FEITARITI PACKAGE	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
FAKE ROD	→＋中K
SPARK ROD	空中↓要素＋中K
TRICK LANDING	着地時KKK同按
HIGH JUMP	↓要素↑要素 (X-ISM以外使用)
挑發	輕P＋START掣 (X-ISM以外使用)
必殺技	
PATROIT CYCLE	↓↘→＋P (可連續輸入三次)
STINGER	→↓↘＋K．P or K
MEKONDAL ATTACK	PPP同按，着地時P
MEKONDAL AIR RAID	↓↙←＋P．P
MAKONDAL ESCAPE	↓↙←＋K．P or K (離開版邊後能以控桿控制左右移動)
SUPER COMBO	
TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋P (X-ISM SUPERCOMBO)
MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋P
STEEL RAIN	↓↘→↓↘→＋K



GEN元

投技	
囚掠	近敵時←or→＋PP同按
封前	近敵時←or→＋KK同按
首臥	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
脊斷	跳躍中重K擊中時重K
暗殺拳・喪流 PPP同按	
必殺技	
百連勾	P連打
逆瀧	→↓↘＋K(命中時能按K掣輸入追加攻擊)
SUPER COMBO	
慘影	↓↘→↓↘→＋P(X-ISM SUPER COMBO)
死點咒	↓↙←↓↙←＋P
暗殺拳・忌流 KKK同按	
必殺技	
蛇穿	←儲→＋P
徨牙	↓儲↑＋K(X-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
蛇咬叭	↓↘→↓↘＋K
狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K

BLANKA

投技	
WILD FANG	近敵時←or→＋PP同按
JINGLE SLUM	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
WILD SHOOT	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
LOCK CRUSH	近敵時←or→＋中P(V-ISM以外使用)
AMAZON RIVER RUN	↘＋重P
SURPPISES FORWARD	控桿後以外要素＋KKK同按
SURPPISES BACK	控桿後要素＋KKK同按
必殺技	
ELECTRIC THUNDER	P連打
ROLLING ATTACK	←儲→＋P
VERTICAL ROLLING	↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING	←儲→＋K
SUPER COMBO	
GROUND SHAVE ROLLING	←儲→←→＋P(X-ISM SUPER COMBO，按着掣不放能令突進時間改變)
TROPICAL HAZARD	↙儲↘↙↗＋K(控桿方向左右連打能令天井跌下來的生果和西瓜數量增加)



CAMMY

投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→＋PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→＋KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
CANNON REVENGE	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K
CANNON SPIKE	→↓↘＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P(V-ISM以外使用)
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗＋P
RAZOR EDGE SLICER	沒有追加輸入指令
FATAL LEG TWISTER	近敵頭部(站立或蹲下)時←要素or→要素＋K
CROSS SEISSORS PRESSURE	近敵胴體(地上或空中)時←要素or→要素＋K
CANNON STRIKE	前方跳躍頂點附近↓↙←＋K(V-ISM專用)
CANNON REVENGE	↓↙←＋P(V-ISM專用中段技)
SUPER COMBO	
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K(X-ISM SUPER COMBO)
REVERSE SHAFT DRIVER	↓↙←↓↙←＋K
KILLER BEE ASSAULT	↙儲↘↙↗＋K(LEVEL 3專用)

CODY



投技	
PRISONER THROW	近敵時←or→＋PP同按
BAD STUB	近敵時←or→＋KK同按
GUILTY STUB	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
拾KNIFE	在KNIFE處↓要素＋PPP同按
KNIFE攻擊	拾KNIFE後P
投KNIFE	拾KNIFE後↓↘→＋P
FAKE THROW	↓↘→＋START輕P同按
CRACK KICK	→＋重K
STOMACH BLOW	→＋中P
迴避	特定攻擊中站立或蹲下防禦(V-ISM專用)
BAD SPRAY	吹飛中←↙↓＋P(X-ISM以外使用)
必殺技	
CRIMINAL UPPER	↓↙←＋P
RAFFIAN KICK	↓↘→＋K
BAD STONE	↓↘→＋P(能按着掣儲勁，持刀時不可使用)
SUPER COMBO	
FINAL DESTRUCTION	↓↘→↓↘→＋P(X-ISM SUPER COMBO，能在特定時間內自由移動)
DEAD END IRONY	↓↘→↓↘→＋K

E.HONDA(EDMOND本田)

投技	
俵投	近敵時←or→＋PP同按
鯖折	近敵時←or→＋KK同按
吊屋根投	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
特殊技	
膝蹴	→＋中K(X-ISM以外使用)
膝蹴	←or→＋中K(X-ISM專用)
拂蹴	→＋重K(X-ISM以外使用)
拂蹴	←or→＋重K(X-ISM專用)
FLYING相撲PRESS	斜跳躍中↓要素＋中K(X-ISM專用)
必殺技	
百裂張手	P連打
SUPER頭突	←儲→＋P
SUPER百貫落	↓儲↑＋K
大銀杏投	近敵時方向桿轉一個圈＋P
SUPER COMBO	
鬼無雙	←儲→←→＋P(X-ISM SUPER COMBO)
富士嵐	←儲→←→＋K
大蛇碎	近敵時方向桿轉兩個圈＋P



RAINBOW MIKA

投技		
GERMAN SUPURSKKUSU	近敵時←or→＋PP同按	
PLANE BUSTER	近敵時←or→＋KK同按	
HEAD BUTT	近敵時↙or↘＋PP同按	
FAKE HIP BUSTER	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按	
NECK BREAKER	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按	
特殊技		
KNEE DROP	↓＋輕K	
FLYING BODY PRESS	↓＋重P	
RAINBOW BUTT	→＋中K(X-ISM以外使用)	
RAINBOW BUTT	←or→＋中K(X-ISM專用)	
必殺技		
FLYING PEACH	↓↙←＋P	
SHOOTING PEACH	↓↙←＋K	
WING LESS AIR PLANE	空中近敵時→↘↓↙←＋K	
DAYDREAM HEAD LOCK	近敵時控桿轉一個圈＋P	
PARADISE HOLD	近敵時控桿轉一個圈＋K(控桿方向左連打HIT數增加)	
SUPER COMBO		
SARDINE'S PEACH SPECIAL	↓↘→↓↘＋K(X-ISM SUPER COMBO，發動後追加輸入指令)	
(走中攻擊) JAPANESE OCEAN DROP KICK	移動中輕P	
MIKA SLIDING	移動中中P	
MIKA LARIAT	移動中重P	
OVER JUMP	移動中近敵時K	
(OVER JUMP攻擊)	背後取OVER JUMP成功途中P or K	
(RING出現技擊中後攻擊)	MOONSAULT PRESS	P或沒有追加輸入指令
	MISSLE KICK	MIKA LARIAT擊中後K
	PARADISE HOLD	摑技或MIKA LARIAT中←要素or→要素＋K
	WINGLESS AIR PLANE	摑技或MIKA LARIAT中←要素or→要素＋P
(背後取後攻擊)	延髓LARIAT	背後取中P
	延髓DROP KICK	背後取中K
	RAINBOW SUPLEX	背後取中←要素or→要素＋P
	DAYDREAM HEAD LOCK	背後取中←要素or→要素＋K
RAINBOW HIP RUSH	↓↘→↓↘→＋P	
HEAVENLY DYNAMITE	近敵時控桿轉兩個圈＋P(控桿方向左連打HIT數增加)	



BALROG

投技	
RAINBOW SUPLEX	近敵時←or→＋PP同按
STAR DUST DROP	空中近敵時←要素or→要素＋PP同按
CRESCENT LINE	空中近敵時←要素or→要素＋KK同按
特殊技	
COSMIC SMART	→＋重K
壁張付	↓儲↑＋KKK同按(BALROG STAGE專用)
必殺技	
FLYING BARCELONA	↓儲↑＋K・借牆跳躍後P(下降中能以控桿控制左右移動)
BACK SLASH	PPP同按
SHORT BACK SLASH	KKK同按
飯綱DROP	↓儲↑＋K・借牆跳躍後近敵時↑以外＋P(下降中能以控桿控制左右移動)
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→＋P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑＋P(攻擊判定出現中按P掣能令攻擊形式改變)
SCARLET TERROR	↙儲→＋K(V-ISM專用)
SUPER COMBO	
ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗＋K・借牆跳躍後近敵時↑以外＋P(X-ISM SUPER COMBO，下降中能以控桿控制左右移動)
張付ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗＋KKK同按・跳躍後近敵時↑以外＋P(BALROG STAGE專用，X-ISM SUPER COMBO，下降中能以控桿控制左右移動)
SCARLET MIRAGE	←儲→←→＋K
RED IMPACT	←儲→←→＋P(持爪時LEVEL 3專用)



神月KARIN

投技	
社崩	近敵時←or→+PP同按
焔蹴	近敵時←or→+KK同按
浴社崩	空中近敵時←要素or→要素+PP or KK同按
特殊技	
旋風刈	→+中K
必殺技	
紅蓮拳	↓↘→+P(可連續輸入三次)
紅蓮頂肘	紅蓮拳1~2段目中↘+P・P
紅蓮楔	紅蓮拳1~2段目中↓要素+P
紅蓮崩掌	紅蓮拳1~2段目中→+P
紅蓮無盡腳	紅蓮拳1~2段目中K
紅蓮殲破	紅蓮拳1~2段目中↑要素+K
紅蓮夜叉	紅蓮拳1~2段目中←+P or K
無盡腳	→↓↘+K
烈殲破	↓↘→↗+K
崩掌	→↓↘+P
烈尖頂	←↓↙+P
烈尖頂肘	烈尖頂中P
夜叉返・上段	↓↙←+P
夜叉返・下段	↓↙←+K
荒熊無	近敵時控桿轉一個圈+K
SUPER COMBO	
神月流 神扉開闢	↓↘→↓↘→+P(X-ISM SUPER COMBO)
神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→+K



世に名をはせる、神月財閥の一人娘 神月かりん……

M.BISON(EX M.BISON)

投技	
HEAD BOMA	近敵時←or→+PP同按
空中HEAD BOMA	空中近敵時←or→+PP or KK同按
必殺技	
DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
DASH GROUND STRAIGHT	←儲↘+P(X-ISM以外使用)
DASH GROUND UPPER	←儲↘+K(X-ISM以外使用)
TURN PUNCH	PPP or KKK同按(能按着擊儲勁)
BUFFALO HEAD BUTT	REVERSAL時↓儲↑+P(X-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
CRAZY BUFFALO HEAD BUTT	←儲→←→+P(X-ISM SUPER COMBO,按着K掣不放能令攻擊動作改變)
GIGATON BLOW	←儲→←→+K

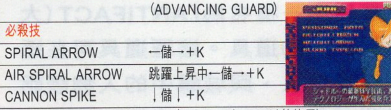


JULI

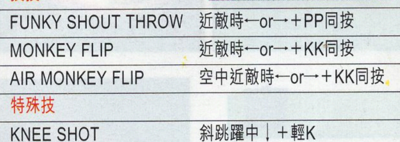
投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→+KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
AIR FRANKEN STEINER	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
FALLING ARC	→+中K
必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→+K
CANNON SPIKE	→↓↘+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P
SUPER COMBO	
REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←+K(X-ISM SUPER COMBO,控桿方向連打HIT數增加)
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K

JUNI

投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→+PP同按
FRANKEN STEINER	近敵時←or→+KK同按
FLYING NECK HUNT	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
AIR FRANKEN STEINER	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
FALLING ARC	→+中K
PSYCHO SHIELD	防禦時HIT STOP中→要素+PPP同按(ADVANCING GUARD)
必殺技	
SPIRAL ARROW	←儲→+K
AIR SPIRAL ARROW	跳躍上昇中←儲→+K
CANNON SPIKE	↓儲↓+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P(V-ISM以外使用)
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗+P
RAZOR EDGE SLICER	沒有追加輸入指令
FATAL LEG TWISTER	近敵頭部(站立或蹲下)時←要素or→要素+K
CROSS SEISSORS PRESSURE	近敵胴體(地上或空中)時←要素or→要素+K
CANNON STRIKE	前方跳躍頂點附近↓↘→+K
MACH SLIDE	↓↘→+K
EARTH DIRECT	近敵時控桿轉一個圈+P
SUPER COMBO	
PSYCHO STREAK	←儲→←→+P(X-ISM SUPER COMBO)
SPIN DRIVE SMASHER	↙儲↘↙↗+K



DEE JAY



投技	
FUNKY SHOUT THROW	近敵時←or→+PP同按
MONKEY FLIP	近敵時←or→+KK同按
AIR MONKEY FLIP	空中近敵時←or→+KK同按
特殊技	
KNEE SHOT	斜跳躍中↓+輕K
必殺技	
MACHINE GUN UPPER	↓儲↑+P・P連打
DOUBLE ROLLING SOBAT	←儲→+K
AIR SLASHER	←儲→+P
JACK-KNIFE MAXIMUM	↓儲↑+K(Z-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
SOBAT CARNIVAL	←儲→←→+K(X-ISM SUPER COMBO)
THEMA OF SUNRISE	↙儲↘↙↗+P
CLIMAX BEAT	↙儲↘↙↗+K

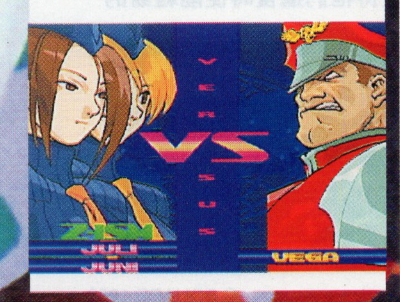
FEI LONG飛龍



投技	
(未有正式公布名稱)	近敵時←or→+PP同按
鸌首刈	近敵時←or→+KK同按
空中鸌首刈	空中近敵時←or→+KK同按
特殊技	
遠擊蹴	→+重K
直下落踵	←or→+中K(V-ISM以外使用)
直下落踵	→+中K(V-ISM專用)
必殺技	
熾炎腳	←↓↙+K
烈火拳	↓↘→+P(可連續輸入三次)
烈空腳	←↙↓↘→↗+K(Z-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
烈火真拳	↓↘→↓↘→+P(X-ISM SUPER COMBO)
熾炎連腳	↓↙←↓↙←+K
龍八碎	↓↙←↓↙←+P(LEVEL 3專用)

JULI & JUNI (DRAMATIC MODE專用)

JULI・特殊技	
PSYCHO CHARGE α	PPP同按
JUNI・特殊技	
PSYCHO CHARGE β	KKK同按
SUPER COMBO	
PSYCHO ROLLING	↓↘→↓↘→+P
DEATH CROSS DANCING	輕P・輕P・→・輕K・重P(LEVEL 3專用)



T.HAWK

投技	
NECK HANGING TREE	近敵時←or→+PP同按
(未有正式公布名稱)	空中近敵時←or→+PP同按
特殊技	
STER HEAVY BODY PRESS	斜跳躍中↓+重P
必殺技	
KONDOR DIVE	跳躍上昇中PPP同按
MEXICAN TYPHOON	近敵時控桿轉一個圈+P
TOMAHAWK BASTAND	→↓↘+P
KONDOR SPAR	←↓↙+P(X-ISM以外使用)
SUPER COMBO	
DOUBLE TYPHOON	近敵時控桿轉兩個圈+P(X-ISM SUPER COMBO)
KYANION SPLITTER	↓↘→↓↘→+P



誇り高き部族サンダーフット 村一番の戦士、T.ホーク

GUILE

投技	
JUDO THROW	近敵時←or→+PP同按
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→+KK同按
FLYING MAYOR	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時←要素or→要素+KK同按
特殊技	
STEP KICK	←or→+重K
特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→+重P
KNEE BAZOOKA	←or→+輕K(V-ISM以外使用)
KNEE BAZOOKA	←or→+中K(V-ISM專用)
ROLLING SOBAT	←or→+中K
REVERSE SPIN KICK	近敵時←or→+重K
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K
SUPER COMBO	
BUBBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗+K(X-ISM SUPER COMBO)
SONIC HURRICANE	←儲→←→+P



殺意RYU

「殺意の波動」……すべてに破滅をもたらす究極のパワー

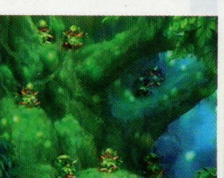
投技	
背負投	近敵時←or→+PP同按
巴投	近敵時←or→+KK同按
空中背負投	空中近敵時←要素or→要素+PP同按
特殊技	
鎖骨割	→+中P
旋風腳	→+中K(X-ISM以外使用)
正中二段突	→+重P(Z-ISM以外使用)
必殺技	
波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
阿修羅閃空	(右方長距離移動)→↓↘+PPP同按
	(右方短距離移動)→↓↘+KKK同按
	(左方長距離移動)←↓↙+PPP同按
	(左方短距離移動)←↓↙+KKK同按
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←+K
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+K
瞬獄殺	輕P・輕P・→・輕K・重P(X-ISM SUPER COMBO,LEVEL 3專用)

TEXT BY神皇



聖劍伝説® LEGEND OF MANA

自由度極高的ARPG遊戲





前言

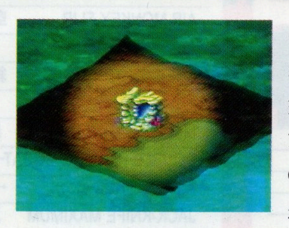


這隻被譽為在超任時代中最出色的ARPG遊戲《聖劍傳説》，就是SQUARE的三大系列作之一，曾幾何時曾令筆者廢寢忘餐地投入在它的世界中，事隔4年之後，它的最新作《LEGEND OF MANA》終於都在PlayStation上推出了。在今集中除保留了於前作中備受好評的玩法之外，還加入了很多創新的系統，當然在畫面上的表現也比上集更加出色，令到原本已經精彩萬分的《聖劍》更加完美，相信必定會再次掀起新熱潮。此外在遊戲中還附送了一隻CD，裏面收錄了4隻SQUARE即將推出的遊戲體驗版，包括VARGRANT STROY、FRONT MISSION 3、DEWPRISM和CHRONO CROSS，身為SQUARE支持者的朋友們又豈能錯過！

LAND MAKE SYSTEM



在聖劍的世界設定中，「MANA」力量是萬物的根源，裏面共分為「光」、「闇」、「木」、「金」、「火」、「土」、「風」、「水」八種屬性，在世界各地也存在著這種力量，但每個地方的數量則是有所不同。在遊戲中除了基本的地形之外，其他的地方如城鎮、街道和迷宮都是依靠玩者自己親手創造的，而在創造的過程中是



需要使用一種名為「ARTIFACT（大地種子）」的道具。這種道具可在透過戰勝敵人、與城鎮中的人物談話或從NPC（NON-PLAYING CHARACTER）的手中取得，只要將ARTIFACT放置在地圖上空白的地方，便能讓新陸地誕生（但在創造過程中玩者只可以將ARTIFACT放置在身處位置的鄰近土地），這樣玩者就能夠自由地創造屬於自己的冒險世界，展開獨有的冒險旅程。



果樹園





在解決了MY HOME南側巨大老神木的事件之後，就可以和住在果樹園的老神木説話，牠擁有栽種各樣果實種子和令它們成長的能力，這些果實是幫助玩者捕捉怪獸幼體時的重要道具。在遇到幼體時將成熟了的果實給牠們，之後待牠們進食時便能輕易的將其捕捉，不過在捕捉不同種類的怪獸時便需要使用不同的果實，所以玩者必需適當地選擇使用。




怪獸牧場

把捕捉了的怪獸用送信鳥送到牧場後便可以開始培育牠們，玩者分別可選擇在小屋中或牧場內進行養育，不同的居住場所是會影響牠們成長後的性格。整個牧場最多只能同時養育5隻怪獸(小屋2隻，牧場內5隻)，當捕捉到新的幼體而牧場又已經養育滿5隻時，玩者可選擇將舊的種類賣掉。至於養育怪獸的目的是用作增強隊伍的戰鬥能力，玩者可帶同怪獸一起進行冒險，在經過多次的戰鬥後，牠們的LEVEL便會提昇，而且更會學懂特殊的能力，對遊戲的進行有著極大的幫助。





創造機械巨人GOLEM

在遊戲的世界內有一種稱為GOLEM的生物存在著，牠可以像怪獸般和玩者一起作戰，但取得牠的方法並不是捕捉，而是要玩者親手創造出來。至於製作GOLEM的方法便是使用武器或防具作為原料，然後在機械巨人創造室內進行製造，由於原料質素的好壞是會直接影響到GOLEM的各樣能力，因此大家必需要小心選擇。武器和防具是用作創造GOLEM的身體部份，但若玩者不使用樂器這原料的話，GOLEM是不能進行攻擊的，而樂器的種類是會影響GOLEM在作戰時的行動方式，若想擁有一個戰鬥力高又可以信賴的機械伙伴和你一起並肩作戰的話，玩者便需要花多些心機找尋原料去創造GOLEM了。

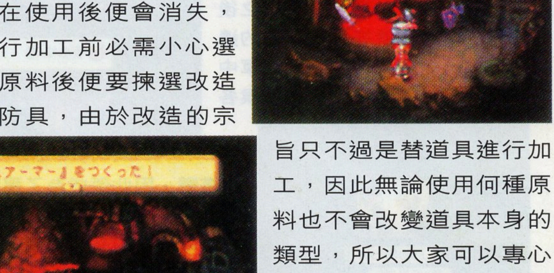




自造武器和防具

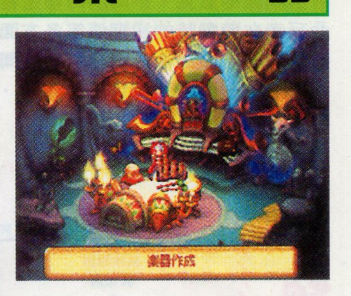


在這遊戲中，武器和防具這些裝備道具除了可以在城鎮中的武器店和防具店裏購買之外，玩者更可以將它們自行改造。改造的條件是玩者必需擁有具改造用途的礦物原料，通常在戰勝敵人後也能取得，將這些原料帶到武器作成室就可以進行加工，但大家要留意一點，由於每件原料在使用後便會消失，因此在進行加工前必需小心選擇。選定原料後便要揀選改造的武器或防具，由於改造的宗旨只不過是替道具進行加工，因此無論使用何種原料也不會改變道具本身的類型，所以大家可以專心的製作自己喜歡的武器或防具。另外，在改造時使用的原料是可以令到武器或防具附加上特別能力的，即是說改造會令道具的能力值提昇，各位能夠憑自己去製造出最強的道具嗎？



魔法樂器

所謂魔法樂器其實就是使出魔法時必需具備的道具，其製作方法與改造武器或防具差不多，只要將精靈之力注進樂器中便能製成。在遊戲裏共有4種樂器(分別是長笛、木琴、鼓和豎琴)和8種屬性的精靈(火、金、土、風、木、水、光和闇)可隨玩者的喜愛自由組合。4種樂器分別可以在各個城鎮中的商店內購買得到，至於8種精靈便需要玩者在冒險的旅程中自己尋找，然後使用「精靈之金幣」便可以製作出具有不同魔法屬性的魔法樂器。另外，玩者可自行將不同的魔法設定在L1、L2、R1和R2四個按鈕中使用，因此在戰鬥時要使出魔法就更加方便和容易了。







TEXT：小璘

OGRE BATTLE 64 PERSON OF LORDLY CALIBER
勇者的故事又再展開

N64　製造商：任天堂　售價：7800日圓
發售日：7月14日
容量：320M
SRPG

前言




大受歡迎的《OGRE BATTLE》已推出了第三集了。在前作《傳說之OGRE BATTLE》中主要圍繞着的神聖積地基尼亞帝國，在今作中亦會出場，可是將改國名為新生積路比亞王國；而今作的舞台將會是巴拉提魯斯王國，新的戰鬥亦即將開始。

故事

主角是一位在訓練軍人的士官學校之學生麥古勒斯，在畢業之後他便要求掉派到低等居民所住的邊境當南部軍的軍人。由於他在軍中的表現突出，使他得到了上司侯各的賞識，因此便成為了那裏的指揮官學徒，負責擊退前來侵略的魔獸和山賊。可是他的表現卻使軍中的同僚狄奧美迪斯引起不滿，令他成為了爭勝的對象……

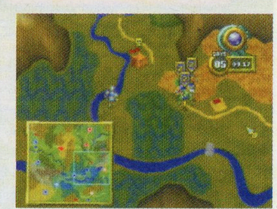


遊戲流程



本作總共分四章，當中會有多個分歧點使遊戲有不同的結局。而在遊戲開始時，有一位祭主會詢問玩者7條問題，前6條問題是有關玩者對問題的意見，不同的回覆是會令玩者在遊戲時的初期值等各方面也不同的；而最後的問題就是詢問玩者希望擁有什麼屬性的守護神，當中將會有風、炎、大地和水4種屬性可供選擇。

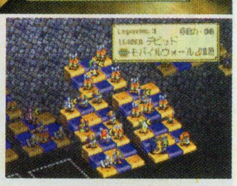
地圖畫面



而當正式進入遊戲後，便會顯示出整個地區的地圖，玩者可在畫面上作出移動到達戰場或其他地方；另外亦可在這作出其他的指令，當中一個指令是部隊編排，每個部隊最多有5個位置讓同伴編入在內，而每個位置亦可編入最多5位同伴，編入同伴的方法就以其SIZE來劃分，L SIZE的同伴佔1個位置，而1位L SIZE的同伴是等於2.5位S SIZE的同伴，因此大家可以利用此來分配成員；此外，它亦可以掉配同伴在戰鬥時所站的位置或改變人物的職業。若到達戰場後便會進行對戰，那時玩者要注意勝利條件的要求才好作出相對的行動。

戰鬥進行





在戰鬥時玩者要控制同伴的行動，己方的戰隊是要向着敵方進發，不過在途中亦可能會遇到敵人或怪物，其中怪物是能夠在戰鬥中捕捉的，所以可以收集強勁的怪物並成為組員的一份子。另外若到達了敵人的地方並成功佔領，便可以在那裏作出體力和疲勞的回復、收集情報或購買道具也行。而當完成了勝利條件後便會計算佔領了多少地方，佔領得越多就可以增加更多的收入。

事件發生



戰事完結後就會繼續進行故事，當中是各人物的對話，玩者將需要在某些地方上作出選擇，那些選擇是會直接影響故事的發展的，因此要小心選擇和不要錯過各人的對話內容。

類別進升圖

初期類別：士兵

女性 — 基本類別：女士兵
- 專門類別：弓箭手　馴龍師　戰鬥女神　女魔法師　僧侶　女巫
  - 專門類別：高級弓箭手　DRANGON MASTER　高級戰鬥女神　水妖　牧師
  - 特殊類別：聖地騎士　公主
- 轉生類別：喪屍　天使騎士→六翼天使　LICH→骷髏→幽靈

男性 — 基本類別：戰士
- 轉生類別：LICH　殭屍　喪屍→骷髏→幽靈
- 專門類別：騎士　狂戰士　劍士　步兵　馴獸師　DOLL MASTER　忍者　巫師
  - 特殊類別：聖地騎士
  - 專門類別：聖騎士　黑騎士　SWORD MASTER　高級步兵　BEAST MASTER　迷惑師　忍者MASTER　高級巫師　屠龍騎士

CLASS CHANGE SYSTEM

每一位人物也能從戰鬥中取得經驗，當他們達到一定的經驗值時，便會因應其職業類別而升上更專門的職位；其中將會分開男性和女性部份，所以職業將會有很多種類。另外，有些轉生類別例如喪屍，就要在待角色死去後再用特別道具才能變成。

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY™

PS
製造商：SQUARE
售價：未定　發售日：1999年秋天
容量：CD-ROM　記憶：未定
PlayStation／AVG／MEM

TEXT：時雨

《FFT》原班人馬製作的新作終於登場！

雖然PlayStation的後繼機予定在今年內推出，但Square在PS上的攻勢依然一浪接一浪，毫無減弱的跡象。今次發表的新作《VAGRANT STORY》是由《FFT》的原班人馬所製作，不過他們一改以往的作風，遊戲類型由《FFT》的SLG，轉變為3D AVG。但毫無疑問，這隻遊戲將會成為今年秋冬檔期最受注目的作品！

挑戰 PS 機能極限的畫面

故事背景

故事發生於一個近似中古歐洲的世界，由宗教集團「MELENKLAMP」策劃的「巴魯多魯巴公爵府邸占領事件」雖然已經由「重犯罪者處理班」（又稱RISK BREAKER）所解決，但事件中的主謀悉尼．洛斯達羅則從現場消失了。一星期後，巴魯多魯巴公爵被有份參與解決事件的RISK BREAKER阿修尼．拉阿特所暗殺，而他現時依然在逃。到底這一連串事件的真相是……？

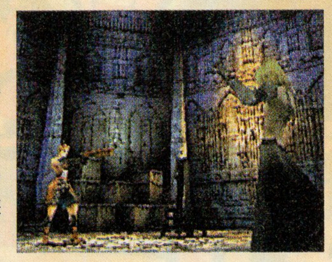




對峙中的阿修尼和悉尼

遊戲系統

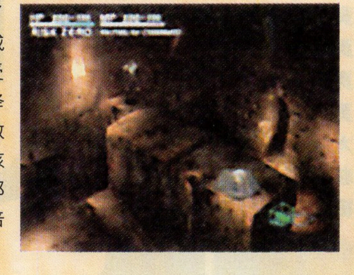
遊戲中，玩者要操縱主角阿修尼，透過戰鬥、探索和解謎等方法，一步一步迫近事件的真相。從今次公開的畫面可以見到，遊戲畫面是完全由多邊形所組成，但出來的效果可以媲美一幅幅的靜態畫。而且不論是平時的移動、事件發生、或者是戰鬥，全部都是直接在同一個畫面上進行，令遊戲進行得更為順暢，也減少了LOAD碟時間。

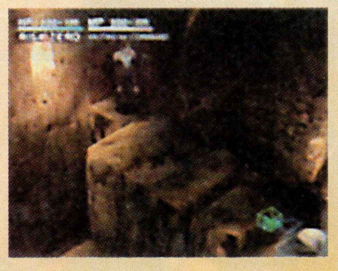


因為是全 3D 的關係，玩者的視點可以自由改善。

充滿戰略性的戰鬥畫面

如前面所述，當敵人接近時戰鬥就會立即開始，不會轉到獨立的戰鬥畫面。戰鬥採用了《FFT》式的「WAIT TURN」系統，玩者在攻擊過一次後，需要一段時間後才能再次攻擊。另外，不論是玩者還是敵人，身體的各部分都是分開計算的，有獨立的能力和狀態。例如當玩者的右手受了傷，攻擊的速度和威力都會降低。腳部受傷的話移動力就會降低。同樣，在對付敵人的時候，玩者應該集中攻擊有弱點的部分，以得到事半功倍的效果。

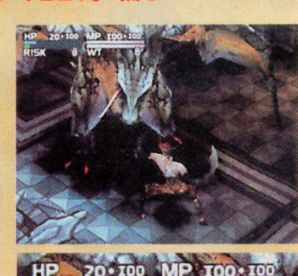




從畫面上可以看到 WT 系統的存在

獨特的武器系統

在遊戲中玩者使用的武器全部都是由「刀鋒」、「握柄」、「秘石」三部分所組成。利用不同的組合，玩者可以做出如劍、斧等不同形狀和不同屬性的武器。另外，武器會在擊倒敵人的過程中慢慢成長，增強威力。又如果某件武器曾不斷擊倒某相同種族或屬性的怪物時，它會變得對該種族或屬性有特殊能力。因此玩者在選擇武器時應多加留意。



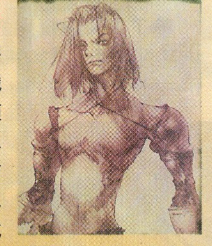
主角介紹

阿修尼．拉阿特



阿修尼是一名隸屬於VALENDIA治安維持騎士團的RISK BREAKER。在過去的某件事件中他的妻子被殺死，之後他就投身於這個生死往往只差一線的世界。在任何情況均能保持冷靜和分析能力，他在過去曾解決過無數任務，但他在公爵暗殺事件之後不知所蹤，消息不明。

悉尼．洛斯達羅



他的真名、年齡均不詳，為宗教組織「MELENKLAMP」的領導者，他提倡末日思想，並稱自己為預言者。因為他擁有不可思議的力量，再加上各式各樣的傳言和強烈的個人魅力，追隨他入教的信徒源源不絕。根據消息，他是公爵府邸占領事件的主謀，但在事件過後他和阿修尼一樣消失得無影無蹤，下落不明。

你也可以先睹為快！

雖然這遊戲才剛剛發表，但急不及待的讀者可以透過隨《聖劍傳說LEGEND OF MANA》附送的體驗版欣賞到這遊戲的DEMO，親自感受一下遊戲的氣氛。

TEXT BY 超級勇者FANS

PS	
製造商：TAKARA	發售日：未定
售價：未定	
容量：CD-ROM×2	
SLG/ 對應震動器	

BRAVE SAGA 2



勇者再度集結

今作故事概要

自上次與邪惡的CROWN DARK死鬥之後，地球再度回復和平，可是這並不代表戰鬥已經結束，新的邪惡意念正欲向地球打主意，他們的名字叫「巴魯特（バルドー）」，現在他們從長眠中醒覺起來……

全勇者集結！勇者王 GAOGAIGA 參上！！

以機械人動畫「勇者」系列為主題的戰略遊戲，剛推出不久就推出續集，可見人氣度之高。在第2集中增加了前作沒有的要素，當中最受人注目的相信就是人氣度最高的《勇者王GAOGAIGA》會加入這次的戰爭中，而且在前作中沒有甚麼名氣的《太陽之牙ダグラム》、《裝甲騎兵ボトムズ》和《機甲界ガリアン》均會大幅增加他們的EVENT，還會與BAAN作戰到最後，絕對不會令FANS失望。



◆換了新武裝的ヤクトダラム、重裝改ガリアン和裝甲騎兵

◆勇者王GAOGAIGA的實力在遊戲中會怎樣？



◆機甲界會加入戰團到最後，太感動了~~~

謎之新戰士登場！！

他是守護古之理的戰士，曾被置入古代祖先的意志程式，現在甦醒過來迎接這個時代，究竟他是敵人？還是戰友呢？



◆セイバーヴァリオン



◆他會是這機體的駕駛者

新 SYSTEM

前作的不足，全由今作來補償，在前作中由於戰鬥畫面由2D來表示，故此不能轉移視點，令玩家帶來很多不便，而今作就轉為以3D來表示，讓玩家可自由轉移視點。另外在戰鬥中還增加了「合體」指令，只要使用這指令，就可以令BAAN變成BAAN GAN，完全提高了遊戲的戰略性。



◆利用3D來表示時便可自由轉視點

MAP 兵器

除了前文中說過的改變外，機體本身的武器也有所改變，就如無敵超能加爾般，它的巨砲可作為MAP兵器之用，令到戰鬥時增加更多樂趣。



◆無敵超能加爾的巨砲威力絕不遜色於動畫

◆天火神飛鷹之龍卷也可當MAP兵器

登場作品

年份	登場作品
1990	勇者エクスカイザー
1991	太陽之勇者ファイバード
1992	傳說之勇者ダ・ガーン
1993	勇者特急マイトガイン
1994	勇者警察ジェイダッカー
1995	黃金勇者ゴルドラン
1996	勇者指令ダグオン
1997	勇者王ガオガイガー
1998	勇者聖戰バーンガーン
1981	太陽之牙ダグラム
1983	裝甲騎兵ボトムズ
1984	機甲界ガリアン



◆使用「合體」指令後GAI變成GAOGAIGA

註：畫面仍在開發中



實況J-LEAGUE PERFECT STRIKER2 向2002世界杯邁進！

N64
製造商：KONAMI
發售日：7月29日
售價：7800日圓　容量：128M
SOC/1～4P/對應振動PAD

人氣足球遊戲續篇登場！

相信家中有N64的朋友也必定擁有上集「實況J-LEAGUE PERFECT STRIKER」罷！這的而且確是一隻出色的作品，而且其續篇也快將登場，以下筆者將為大家報導有關最新情報。

■今集人物動作做得更仔細。

多姿多彩的遊戲模式

J-LEAGUE

■玩者可揀選其中一支隊伍作賽。

根據99年度實際J-LEAGUE比賽進度表製作而成之聯賽戰模式，玩者可在J1及J2兩支聯盟中揀選其中一支隊伍作賽。

TOURNAMENT

遊戲中共二十六隊J-LEAGUE隊伍將全數登場，玩者可選擇喜歡的隊伍作賽，奪取聯賽冠軍，目標是入圍世界杯！

■目標是奪取聯賽冠軍！

SUCCESS MODE

今集最新引進的育成模式，基本系統概念是承繼於同廠另一作品「實況棒球」的TRIANING模式，目標是成為最佳球手。後面將有更詳盡的報導。

PK



■氣氛十分緊張的十二碼模式。

即十二碼模式，由於射手與守門員是同時操作，十分講求玩者的眼部反射神經，要求玩者能隨對手的動作而作出即時反應。故遊玩氣氛十分緊張。

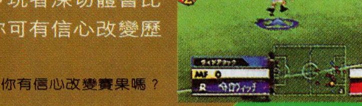
PRESEASON MATCH

季前賽，按個人喜好玩者可於J1或J2兩支聯盟中任意揀選喜愛的隊伍作賽，作一回合的比賽。同時此模式亦可作四人對戰。

■可作四人對戰。

SCENARIO

根據過往資料，使比賽的真實情況再次呈現玩者眼前。令玩者深切體會比賽隊伍當時的處境，你可有信心改變歷史嗎？



■你有信心改變賽果嗎？

TRIANING

玩者可自由練習各種技巧，諸如自由球、角球及守門員操作等，初次接觸遊戲的玩者大可用來練習一番。

■玩者可自由練習各種技巧。

注目！新增模式SUCCESS MODE 甚麼是SUCCESS MODE？

基本上，這是一個選手育成模式。起初你是新丁一名，首先要決定加入那支球隊，然後進行特訓及參加比賽，目標是於三年內把球隊昇格為TOP TEAM。而遊戲中將要出賽的大會則有「日本Club青年足球選手權大會」、「全日本青年足球選手權」及「J青年杯大會」。只要於以上三個比賽大會中奪取勝利，你就可實現昇格為TOP TEAM的夢想。

選手的作成是SUCCESS的基本！

進入SUCCESS MODE後，你可替選手決定名字、身高、樣貌等各項基本設定，亦可替角色設定那隻腳有較強射球能力，之後再決定加入那一支球隊。大家要注意這些參數設定，特別是選手的身高及有利射球的足部，是絕對足以影響角色日後的成長。完成這些登錄程序後，你便正式成為球隊的新丁，之後便要接受各項訓練，準備以後的比賽。



■可替選手決定身高和體重。



■可替選手決定樣貌髮型。

透過練習提升角色的能力

TRIANING在SUCCESS MODE內是非常重要，透過不斷練習，角色的整體能力將得以提升，在比賽中亦會有突出的表現。

要選擇適合選手「特徵」的訓練

■信息畫面中提及玩者的特徵。

如前文所提及，登錄選手時所設定的各項參數足以影響其日後成長，故在訓練時必要留意信息畫面提及選手的特徵，並針對進行強化訓練。

根據角色的位置進行訓練



遊戲中，玩者須根據角色的位置進行訓練，如角色是扮演前鋒的位置，則要針對進行射球能力及盤球能力的訓練。

■玩者須根據角色的位置進行訓練。

謎之「魂」？



在TRIANING畫面上，可以清楚看到畫面右上方有一個「魂」字，那又代表甚麼？可惜到截稿前還未取得有關方面資料，各位唯有繼續留意我們報導。

■右上方的「魂」字代表甚麼？

滿載豐富的EVENT

除了「TRAINING」指令外，玩者亦可選擇「休息」、「遊玩」及「會話」等指令，注意與教練或領隊對時，會有EVENT發生，而這是會影響彼此信賴度及選手的參數，這些變化是會影響選手日後的成長，這亦是大家要留意的地方。

■訓練後監督會給予玩者評價。

TEXT：小璘



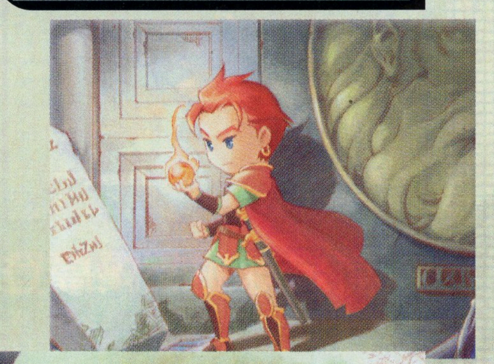


青蛙勇者就是你？

你本來就是一隻很普通的青蛙，每天也在森林中過着一些十分悠閒的生活。可是在某一天，當你如常的到池邊遊玩的時候，突然遇到一位人類——賢者拉度……

「你根本不是一隻青蛙來的，你只是受到咀咒才成了這模樣，現在就利用我的能力令你變回人類吧！」

當拉度說完後，你就由青蛙變成一個人類，原來自從變了青蛙後便失去了以前的記憶，所以你就要找尋自己被咀咒之謎和記憶。可是拉度的法力只有1年的時間，你能否完全的回復以前的模樣呢？



青蛙之故事書~尋求失去的記憶~

童話故事由你編寫



冒險、育成2大集合

為了尋找以前的記憶，主角就要在哥洛拿街上透過與別人談話和接受委託來獲得情報，此外亦要編排每天的程序從而提升主角的能力值。最後就以主角在遊戲中所遇到的事情和能加值而發展出不同的結局，並成為一本由各位創造的故事書。

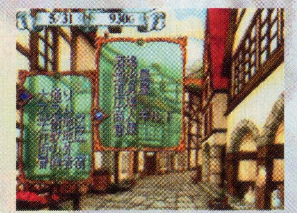


主角是一個怎樣的人呢？

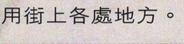
當拉度把青蛙變成人類之後，玩者便可以選擇性別和職業。選擇不同的性別是會對能力值、登場人物及其說話和人物對主角的友情或愛情度也有所不同的；而職業將會有戰士、盜賊、魔法士、神官、僧侶、魔法戰士、詩人、騎兵、精靈使者和騎士十項選擇，這是會影響將來進行冒險時所同行的組員，因此相信將會有很多不同種類的結局。

哥洛拿街上各種事物

用來取得情報的主要地方——哥洛拿街上有多於十個地方讓主角移動，當中有道具屋、訓練場所、酒吧等地方可以購買道具、接受委託或遊玩MINI GAME，而在購買道具的地方的道具是會隨着時間不同的，所以各位要盡量利用街上各處地方。







冒險旅程展開

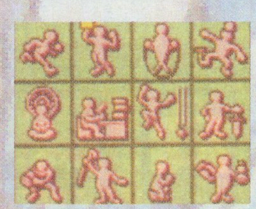
主角若想解除咀咒，便要在哥洛拿街中的酒吧中接受委託，在進行任務其間得到有關情報，當然完成委託是可以獲取酬勞啦！可是只有主角一人是不可能順利完成委託的，這時就可以邀請其他冒險者成為你的同伴一起出發；不過每次只可以以3人作一隊，所以最好選擇一些能力值高的同伴同行了。

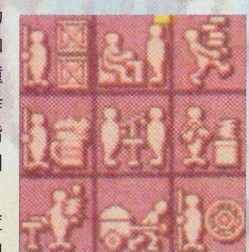


能力的培養也很重要的

戰鬥最講求的能力值在本作中亦十分重要，因此主角要得到經驗值從而令自己的能力提升，就要透過育成部分的鍛鍊了，而在升級後就可以學懂新的魔法和絕技。育成的方法主要分2種，一種是訓練、而另一種是工作，每一個指令也代表每一天的行動。

訓練的指令共有16種，若選擇它作行動的話便可大幅增加某方面的能力，玩者若知道主角在某種能力不足時，便可集中於某種的訓練，不過這是要花費金錢的。而在工作的指令方面就有9種可供選擇，若進行這指令時，主角除了也會增加能力值外亦可得到報酬，但是當然增加能力的數值會較少吧！由於本作是以各方面的能力增加到某一程度才會升級(LV)的關係，因此一定不可長期專注於一種能力的鍛鍊。另外，不論進行訓練還是工作的指令，主角的體調也會隨着行動的次數而減少的；當它減至0時，主角便會因疲勞過度而要強制入醫院療養，所以各位不可忽略主角的體調啊！







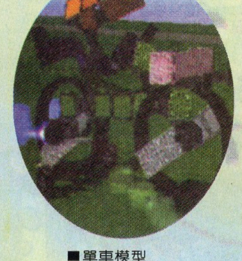
TEXT：小璘

圖版製造箱





在電視中的模型





■ 機械八爪魚

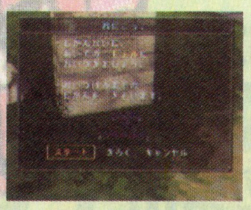
■ 單車模型

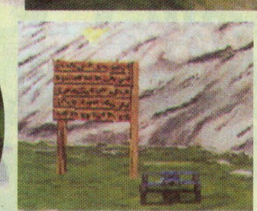
只能用手掣才能砌到的模型？

砌模型就砌了很多，可是能夠令它像實物般可以移動的話，就相信大部份的模型也沒有這種設備了（就算是有也不是太多人擁有）。若果有由自己設計的模型完成品能夠移動的話，那將可帶來無限的樂趣和成功感；現在相信暫時只可在PlayStation內才可這樣了，因為本作就是以砌電動模型作遊戲，到時各位想砌什麼也行了。



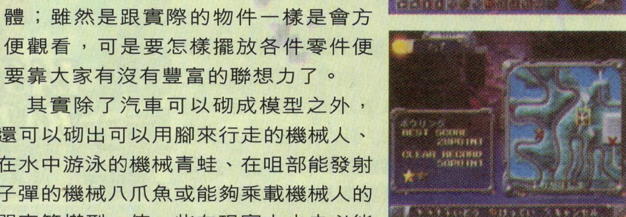
我要砌車車！





想砌汽車嗎？就運用你們想像力吧！各位可利用零件和模型的設計圖來製造模型。由於實際的模型是立體，所以在遊戲中的畫面也會是立體；雖然是跟實際的物件一樣是會方便觀看，可是要怎樣擺放各件零件便要靠大家有沒有豐富的聯想力了。

其實除了汽車可以砌成模型之外，還可以砌出可以用腳來行走的機械人、在水中游泳的機械青蛙、在咀部能發射子彈的機械八爪魚或能夠乘載機械人的單車等模型，使一些在現實中也未必能造到的模型也可創造出來。



利用模型來比賽

如果單是砌模型便成為一個遊戲的話，那麼本作又有什麼特別呢？所以在遊戲中就加插了一些競技比賽，既然已砌成了模型，不如利用自己的「心血結晶」參加一下比賽吧！假如比賽勝利而又獲得一定分數的話，就可以得到對手的模型設計圖了。

捉迷藏

玩法跟一般的捉迷藏遊戲差不多，是在限定時間內把對手捉住便算勝利；在這裏要注意速度是遊戲的勝負關鍵，因此記得要加強模型的性能啊！

射氣球

在這遊戲中，氣球是會從湖中升上來，玩者就要在限定的時間內將汽球擊破，這時要使用有發射器的模型來發射子彈，當然擊得越多便可獲得更多分。

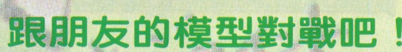
賽車

這個是測試模型的速度和轉彎能力的遊戲，玩者又是要在限定的時間內，在指定的賽道中完成賽事。

保齡球

這個是跟一般保齡球的玩法不同，保齡球將會由岩石來取代，玩者要把在懸崖上的岩石推下來，並將在懸崖下的保齡球樽撞倒。

跟朋友的模型對戰吧！



玩者除了跟電腦內的對手比賽外，亦可與朋友的模型進行對戰的；而對戰的內容就會以足球和相撲等6種競技作比賽，那時可使出自己的模型來與朋友決一勝負了。

有什麼零件可讓我砌呢？

若要砌模型的話，就當然少不了最重要的零件啦！在遊戲中就有8種零件可以使用，當中更有一些能夠令機械人的關節位順暢地郁動的接駁零件，令模型造出來更具真實感。

核心和嵌版

這2種零件是基本上在每一部模型也會使用到的，特別是核心，因為這將會是作為模型的中心，若沒有它就會好像等如身體沒有了骨一樣失去支撐。而嵌版方面就將會是作為模型的外殼，用來砌成模型的模樣；另外在嵌版上會裝有電池，有了它便可以令模型郁動。

X接駁零件

若想令機械人的手部和腳部的關節郁動，便要使用這零件了。這可以配合手掣使零件能夠前後屈曲，因此適合裝備在手腳部分使其可做到屈膝等效果。

Y接駁零件

這是能夠左右屈曲的零件，同樣是配合手掣便可使它郁動。最適合就是安裝在汽車的前後輪之間，以方便令汽車在行駛時能改變方向。

Z接駁零件

一樣是利用手掣來移動的零件，而這個則是可作360度扭轉，可以安裝在機械人的腰部或砲台的方向軸，方便作四周的轉動。

車胎

相信這個不用說是安裝在汽車上的了，若配合手掣來控制它的話，便可以轉動方向改變，因此它除了可以前進外，還可以後退。

發射器

能夠發射子彈的零件，有了它就可以向目標作出攻擊甚至作出完全破壞。它的攻擊威力可以分為四級，所以可以就不同目標而用某一級數的威力來發射。

TEXT：黑髮之小璘



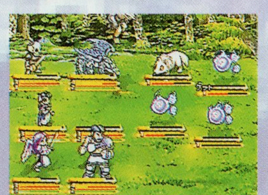
序言

為拯救被魔神石化了好朋友而冒險的遊戲——黑瞳之諾亞~Cielgris Fantasm~，在101期中筆者已曾經作出過簡單的介紹，而在今期將會為大家介紹一下在遊戲中各處要留意的地方。

最重要的同伴——魔獸

諾亞在整個遊戲中基本上是一人行動的，以她的力量是絕對不能將魔打敗，所以一定要得到其他人的幫忙才可；但是她又不懂得其他可以幫助的冒險者，因此唯有收復在路上遇到的魔獸。

捕捉的方法是在戰鬥中將魔獸攻擊至一定程度，當牠的HP值出現了「ゲット」的字時，諾亞只要指令中選擇「とられる」便可；不過注意一定要在戰鬥中取得勝利才能令魔獸加入，和每次只可以收復一隻魔獸。牠們在每一次捕捉以後便可更改其姓名，玩者最好替牠們改個姓名以方便識認同類。另外，諾亞和所有魔獸最多只能有LV30，而多餘的魔獸亦可以將之賣出賺錢。

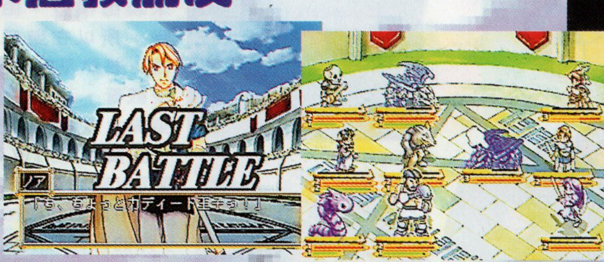

■當出現「ゲット」便可捕捉魔獸了

黑瞳之諾亞~Cielgris Fantasm~
與是敵是友的魔獸來拯救朋友


■替魔獸改什麼名好呢？

地方

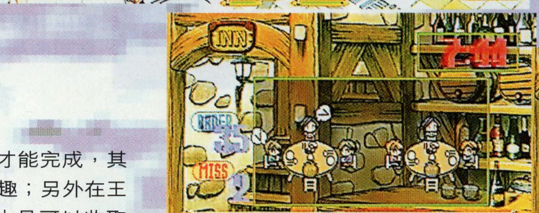
在遊戲中會有多個市鎮和聖殿等地方可以讓諾亞到達的；在市鎮中，她可到酒吧接受委託賺錢、到魔法店或道具屋購買所需物品。另外在每一個市鎮也有其特別的地方可以進入的，例如可以在購物時講價的自由市場、進行武鬥大會的鬥技場、可以讓魔獸合成為新種類的學院，不過有些地方是需要發生一些特別事件才能出現的。

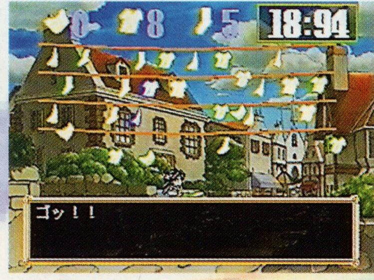


■跟王子進行武鬥大會比賽

一邊工作、一邊遊戲

有時在酒吧中所接受的委託是要透過玩MINI GAME才能完成，其中的洗碟、送菜、捉雞、煮食物、捉魚等遊戲也十分有趣；另外在王都蘇利蘭特內也有替人收衣服的MINI GAME，完成後也是可以收取酬勞的。若遇到有這些委託時，接受它也是一個不錯的選擇。











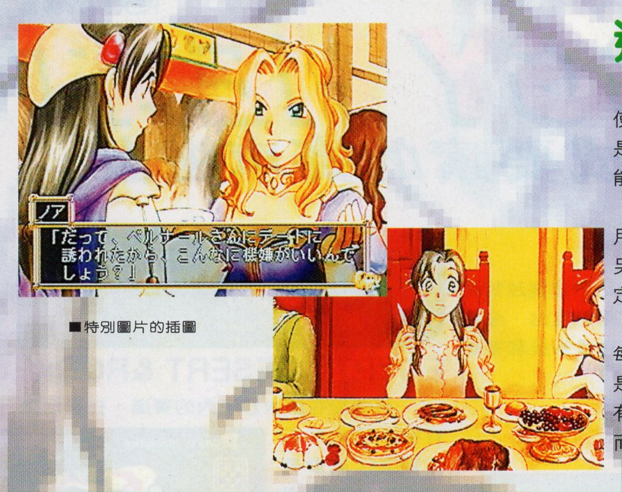
■有趣的MINI GAME

特別事件

本作加插了不少特別事件讓遊戲更豐富，當中有神官戰士狄蘭的相薄、諾亞初次進入皇宮、與公主共進下午茶和迪斯提將快完全石化等事件，有些事件的發生更會令故事有直接影響的，各位慢慢發掘出來吧！







■特別圖片的插圖

道具和魔法

所有買回來或取得的道具只能夠在平常移動時才能使用，在戰鬥中是不能使用的；不過也不用擔心回復體力的問題，因為當中水、土和聖的屬性之魔法是有回復體力的能力。可是MP就一定需要道具才能回復，所以在戰鬥前最好能準備好一切才好啊！

有時可能會看到一些名字相似，可是效果相反的道具，各位不要以為是沒用的東西並將之賣掉，因為當中有大部分是可以用來跟魔獸合成，令魔獸變成另一種類的道具來的。此外亦有一些道具名是「？」，那些可以到道具屋作鑑定，不過不鑑定也可以使用的，但會帶來什麼效果就……

另外，魔法和魔獸的屬性有火、水、風、土、神聖、暗黑、無和緣獸8種，每一種屬性也各有各強勁於其他的屬性；就如火和水、暗黑和神聖屬性的魔獸是互相剋制、風是對飛在空中的魔獸有效和土是對站在地上的魔獸有效。當中有些魔法，是8種屬性中也沒有的特殊魔法，它們只有特定的魔獸才能使用；而其他的魔法也可以從魔法屋或道具箱得到或由升級時學到。

道具名稱	效果	價錢或鬥技場積分
レシスの實	HP30回復	30
パン	HP60回復	80
ほし肉	HP90回復	180
丘やきのチーズ	HP120回復	320
ポーション	HP50%回復	200
ハイポーション	HP100%回復	500
マナマの實	MP30回復	150
マナポーション	MP100%回復	600
エクスポーション	HP和MP100%回復	1400
エリクサー	所有同伴的HP和MP100%回復	20
リターンローブ	離開迷宮	100
體力の實	最大HP+3	2200
パワーの實	STR+1	4000
インテルの實	INT+1	4300
精神の實	最大MP+3	2000
成長の實	合成道具	40/5000
燃える土	合成道具	36
雷石	合成道具	48
暗黑靈液	合成道具	67
ノージュの樹液	合成道具	54
消不の火	合成道具	59
森精の涙石	合成道具	60
騎士の劍	合成道具	47
魔術士の杖	合成道具	47
僧侶の冠	合成道具	47
龍牙	合成道具	85
魔鋼	合成道具	74
悲しみの壺	合成道具	80

魔法名稱	效果	屬性	所需MP
レジストファイア	上昇一位同伴的耐火能力	火1	2
ファイアウェポン	給予物理攻擊追加炎系傷害效果	火2	3
ファイアボール	攻擊敵人	火3	4
ブリファイア	回復正常狀態	火4	6
ファイアウォール	攻擊敵人	火5	10
ファイアストーム	攻擊全体敵人	火6	12
エクスプロージョン	攻擊敵人	火7	25
クリムゾンフレア	攻擊全體敵人	火8	47
レジストウォーター	上昇一位同伴的耐水能力	水1	2
フリーズウェポン	給予物理攻擊追加冰系傷害效果	水2	3
ヒールウォーター	回復HP	水3	4
ミスト	下降敵人的命中率	水4	3
リペアウォーター	完全回復HP	水5	11
フリーズ	攻擊敵人	水6	9
アシッドレイン	攻擊全體敵人	水7	26
キュアーレイン	全體同伴完全回復HP	水8	30
レジストアース	上昇一位同伴的耐地能力	土1	2
アースウェポン	給予物理攻擊追加地系傷害效果	土2	3
スネア	下降敵人的速度	土3	4
アースヒール	回復HP	土4	15
ストーンシャワー	攻擊全體敵人	土5	12
ドロップロックス	攻擊敵人	土6	9
クリスタルバリア	提升一位同伴的全耐性	土7	10
アースクエイク	攻擊全體敵人	土8	29
レジストウインド	上昇一位同伴的耐風能力	風1	2
ウインドウェポン	給予物理攻擊追加風系傷害效果	風2	3
ソニックブーム	攻擊敵人	風3	4
パニックウラウド	令敵人混亂	風4	6
エアバインド	下降敵人速度	風5	6
スリープクラウド	令敵人睡眠	風6	8
デスクラウド	令敵人死亡	風7	21
ハリケーン	攻擊全體敵人	風8	34
キュアーデイジーズ	回復正常狀態	神聖1	3
フラッシュ	令敵人暫時失明	神聖2	4
フォース	攻擊敵人	神聖3	5
ホーリーブレイス	增加一位同伴的速度	神聖4	12
エンジェルティアー	回復HP	神聖5	8
バトルソング	提升同伴的能力	神聖6	22
ホーリーレイン	向敵人攻擊2次	神聖7	23
ジャッジメント	攻擊敵人	神聖8	26
ナイトメア	令敵人睡眠	暗黑1	5
ヘルファイア	攻擊敵人	暗黑2	4
ライフスティール	吸收敵人的HP成為自己的HP	暗黑3	9
カース	下降敵人的能力	暗黑4	10
ダークフィールド	令敵人中毒	暗黑5	14
ヘルズゲート	攻擊敵人	暗黑6	8
デーモンスクリーム	攻擊敵人	暗黑7	12
カオスフィールド	攻擊全體敵人	暗黑8	50
エネルギーボルト	攻擊敵人	無1	3
ブラインド	下降敵人的命中率	無2	4
ポイズン	令敵人中毒	無3	4
コンフュージョン	令敵人混亂	無4	6
クイック	增加一位同伴的速度	無5	10
ライトニング	攻擊敵人	無6	10
デス	攻擊敵人至瀕死狀態	無7	20
メテオ	攻擊敵人	無8	41
ウルフファング	攻擊敵人	緣獸1	2
マッドホーネット	攻擊敵人	緣獸2	8
ブランチアロー	攻擊敵人	緣獸3	5
タートルシール	提升一位同伴的耐物能力	緣獸4	8
アンデットクロー	攻擊敵人	緣獸5	7
バードアタック	攻擊敵人	緣獸6	17
コールベアー	攻擊敵人	緣獸7	12
ワイルドボアー	攻擊敵人	緣獸8	22

TEXT BY神皇

BUGGY HEAT

擁有育成要素的賽車遊戲

前言

上期筆者已經為大家簡單地介紹了這隻越野賽車遊戲的資料，隨着遊戲已在市面上推出，今期筆者便繼續為大家講解內裏的AI育成系統和各條賽道的特色吧！

©1999 CRI

製造商：CRI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：155 BLOCKS
RAC／1～2P／VMS／對應VGA BOX／對應震動卡／對應軟盤

能偷師的分身？

若大家問：《BUGGY HEAT》究竟和一般的賽車遊戲有甚麼不同之處？筆者除了會答大家畫面漂亮之外，更會告訴各位這遊戲最特別的地方可算是它擁有一種能夠學習玩者駕駛技巧的AI系統，玩者只要不斷將自己的行車路線和駕駛技巧記錄在記憶咭中，AI便會根據這些資料模擬出玩者的各種駕駛技巧，而且更可利用這個AI分身在各個模式裏作賽，看着他比賽時的各種表現，就有如自己親身下場一樣，感覺十分特別呢！



學習過程和等級評定

首先要進入TIME ATTACK MODE，然後選擇想培養的AI車輛和示範賽道，接着玩者在完成賽事後選擇EXIT，這時電腦便會詢問玩者是否要將剛才的行駛資料輸入到AI內，答YES便可完成學習程序。





完成輸入程序後在LEVEL CHECKER MODE中選擇CHECK START，電腦便會為玩者輸入在AI內的行駛資料進行數據分析，若達到特定的程度便能提昇AI車輛的等級，等級愈高表示AI車輛在比賽時的表現會愈好。





賽道介紹

FRANCE：OLD CASTLE

賽道由泥地組成，路面十分廣闊，兩旁所種的樹木就像森林一般茂盛，而場地裏更建有一座中世紀的古堡，構成一幅優美的風景。

賽道全長：2115m
路面最大闊度：60m
最大高低差：20m

U.S.A.：SEASIDE VIEW

難度最易的賽道，地形的高低差很細而且沒有急彎，比較適合以高速為主的車輛。賽道主要建設在海岸旁邊，比賽時有如遊覽名勝一樣。



賽道全長：1954m
路面最大闊度：30m
最大高低差：18m

EGYPT：DESERT &ROCK

一條建設在廣大沙漠內的賽道，在場地裏有很多巨大的石柱豎立，更會有漫天風沙的情況出現，由於彎路頗多一不小心就會經常「甩尾」。



賽道全長：2712m
路面最大闊度：80m
最大高低差：24m

RUSSIA：SNOW GROUND

場地兩旁種滿了針葉樹，整條賽道全被風雪所覆蓋，令到行車時的視野十分模糊，而且轉彎時車輛也較難控制，絕對是挑戰玩者的駕駛技術。

賽道全長：1652m
路面最大闊度：44m
最大高低差：114m

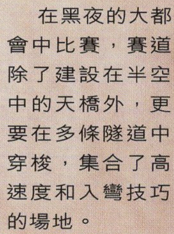
PERU：NAZCA HIGHLAND

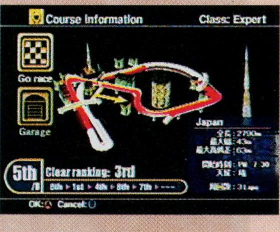
賽道設置在遠古時代的神秘遺跡中，主要由泥地構成，有很多連續的高低差地形，而且急彎也十分多，需要擁有高度的技巧才可取勝。

賽道全長：3364m
路面最大闊度：76m
最大高低差：76m

JAPAN：MIDNIGHT HIGHWAY

在黑夜的大都會中比賽，賽道除了建設在半空中的天橋外，更要在多條隧道中穿梭，集合了高速度和入彎技巧的場地。





賽道全長：2790m
路面最大闊度：43m
最大高低差：63m

TEXT BY神皇

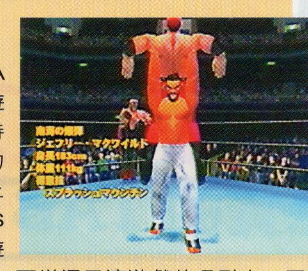
GIANT GRAM全日本職業摔角2 IN日本武道館

緊張刺激的「擁抱」遊戲

DC	
製造商：SEGA	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：11 BLOCKS
SPT／1～4P／對應VGA BOX／對應VMS	



前言

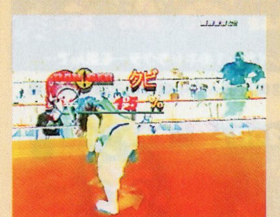


一隻加入了《VIRTUA FIGHTER》人物的摔角遊戲，在SS上推出第一集時已大受歡迎，而這DC版的續集在各方面表現也比上集優勝，而且可透過VMS將自己育成的角色帶往遊戲機中心與各方高手作賽，更增添了這遊戲的吸引力，不過對於身處香港的玩者們來説就沒有多大的用途了(相信香港的遊戲機中心不會入這部街機)，但總括來説這始終是一隻製作認真、遊戲性豐富的摔角遊戲。

關節的受傷



在遊戲中有一些招式是專門針對對手關節位而作出攻擊的，當玩者使出那些特定的招式時，便能夠令對手的關節受到一定程度的創傷(會以百份比計算)，至於關節則共分為面部、頭部、右肘、左肘、右手、左手、腰、右膝、左膝、右腳和左腳11個位置，若關節的受傷程度累積到100%的話，那麼與該關節有關的招式便不能夠使用。另外，在每場比賽完結之後，關節的創傷只能夠得到若干程度的回復，假使玩者所受的創傷是較為嚴重的話，在下一場比賽中便要帶傷上陣了。



勝敗的判定

1）FAULT

當對手倒地時按B掣壓住對手，若對手在3秒內都不能將你推開的話便算勝利。



2）GIVE UP（投降）

當玩者使出特定絞技攻擊對手已受了100%傷害的關節時，若對手宣佈GIVE UP玩者便算勝利。在對手準備GIVE UP時會出現白色畫面，這時玩者要連打按鈕以防對手使用REVERSAL。

3）REFEREE STOP

當對手身上出現3個受傷程度達100%的關節時，裁判便會斷定對手因不能繼續作賽而落敗。

4）判定

如果在比賽時間完結時玩者也不能達成上述3個條件的話，便會依據體力計的多寡來分出勝負，在TAG MATCH時則會以2人體力計的總和比較決定。

基本操作

十字掣	8方向移動／跑(連按)
X掣	打擊
A掣	捉住對手
B掣	投技
L／R掣	APPEAL
Y掣	RING OUT

捉住對手時的操作

十字掣	推開對手
↑A／↓A	移往對手側面
A掣	移往對手背後
X掣	關節技或絞技
B掣	投技

防禦的操作

A掣	REVERSAL
→A掣	BLOCK
←A掣	忍耐
L+R掣	ONE STEP REVERSAL

對手倒下時的操作

X掣	打擊技或絞技
A掣	捉起對手／解除絞技
↑A掣	將對手反轉
↓A掣	將對手拖行
B掣	壓住對手

TAG MATCH時的操作

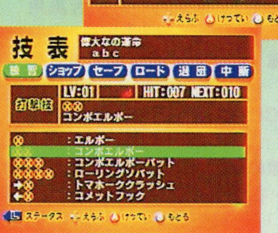
Y掣	換人／RING OUT
同時按鄰近兩掣(X／A／B／Y)	聯手攻擊

育成系統

這是今作中新加入的模式，使玩者可培育出屬於自己的選手作賽，無論衣服、飾物甚至名字也能自行選擇，玩者更可以選擇角色的攻擊類型，這會影響選手所能使用的招式和必殺技。在狀態表中玩者能夠觀看角色的各種狀況如練習的總時間、人氣、精神和必殺技等，而在技表裏則會顯示角色使用的全部招式名稱及出招方法，每一種招式都有等級計算，就像一般RPG一樣。在玩者選擇練習指令後，可以從14位對手中任意選擇其一作賽，當角色在比賽中使出招式的次數到達指定程度時，便能提昇該招式的等級，當然等級愈高攻擊力便愈強，另一方面亦可在VMS裏進行相同的練習，這樣玩者無論在家裡或出外時也可對角色進行地獄式的訓練了。









TEXT：一輝




■未來人們為了金錢而失去笑顏



PALM TOWN
誕生！！新感覺的TAB

前言

相信各位小時候也必定玩過「大富翁」罷！其實這類遊戲玩法一向也是大同小異，就如這個「PALM TOWN」亦然。基本目的也是要求玩者以「擲骰」方式鬥快到達終點，當然途中你大可利用各種道具輔助來加快到達終點。

基本玩法

話説某天來自未來的魔法少女BAMIA到來，從她口中得知未來的地球，人們為了金錢而失去笑顏，解救方法則只有收集足夠數量的BAMI‥‥玩者的目的是要收集更多的BAMI。玩者在每月的CALENDER上可用「擲骰」方式步行前進，最快到達每月最終日者則作勝利論。（每一方格代表一日）而每月之中均有不同的商店及EVENT發生，通過每月的終點後，玩者可得到額外的金錢獎賞。


■來自未來的魔法少女BAMIA

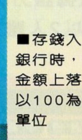
■玩者的目的是要收集BAMI。

GOAL IN

只要到達了終點（每月的月尾那天），便會出現GOAL IN畫面，同時亦表示一個月的完結。而在GOAL IN畫面內則包括了：

1）全員均會得到給料，電腦會根據剛才版面上得到的ITEM、卡片數目、以及借入金的多寡來決定發放金額的數目。順帶一提，首名到達終點的角色除了得到給料外，更會取得額外的BONUS。
2）若選擇存錢入銀行（預金），則將會得到10%的利息
3）角色手上所持的資產會化作BAMI的數量單位計算，當擁有一定程度數量的BAMI，角色便會LEVEL UP
4）存錢入銀行時，要注意金額上落以100為單位


■GOAL IN畫面




■存錢入銀行時，金額上落以100為單位

後記

老實説，本遊戲實在做得不錯。由於它運用了ITEM與卡片的關係，令遊戲加添了戰略性。以下幾點則是玩者須注意之地方：

1）若把同色系的ITEM全部購入，則BAMI便會增值2倍（可按R2掣確認）。
2）途中玩者可能得到一些輔助卡片（增加步數那種），落後時可能將大派用場，因隨時反敗為勝。（亦可購買交通工具）
3）於建設會社內玩者可購買一些擴充家居的設施，因為家居面積擴充後可存放更多ITEM。
4）進入某些地方如圖書館、學校等均可取得LICENSE，之後玩者於GOAL IN時可取得額外給料以及BONUS。
5）遊戲中的角色均設定了獨特個性，有特別喜歡的ITEM、EVENT及商店，若能乎合條件便會增加BAMI，反之則會減少，故要好好了解角色性格。
6）若持有特定ITEM則可避免特定EVENT發生，請大家留意。

開始遊戲

開始遊戲時，玩者可先決定參加人數（最多4人），及遊戲的進行期間，時間上可分1～4年，當然年份愈長，箇中發生的EVENT亦愈多。之後便到了人物選擇，玩者可從八名人物中選取自己喜歡的角色開始遊戲。版面以月份計算（一個月等於一版），「擲骰」的點數決定步數，只要有人到達終點即會強制過版。此外，途中玩者亦可於商店購買ITEM或沿途抽到輔助卡片，兩者均可給予玩者更多有利條件。



■玩者可從八名人物中選取自己喜歡的角色

畫面解説

■狀態畫面

1）名字及現時的順位
2）所持有資金的數目
3）存入銀行的資金數目
4）BAMI的數目
5）LEVEL UP必要BAMI的數目
6）現時角色的LEVEL
7）給料（每月月尾得到的金錢）
8）「家居」的大小（一格可存放一個ITEM）
9）現時所有ITEM的價值（以BAMI之數量表示）

通常指令



■指令畫面

1）玩者的位置
2）按掣可「擲骰」決定步數
3）顯示全體CALENDER畫面，玩者可查看確認不同日子（格數）的內容
4）查看全部成員的STATUS
5）查看及使用手上持有的卡片
6）查看及使用手上持有的ITEM
7）可作SAVE & LOAD、跳出遊戲，以及各項設定的變更

TEXT：小璘





DX 社長遊戲

利用遊戲來實現做社長的願望

前言

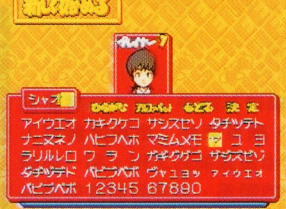
大家有聽過《DX人生遊戲1、2集》和《DX億萬長者遊戲1、2集》嗎？這類玩法像「大富翁」的擲骰遊戲，在今作的主題將會是以做一位成功的社長為目標。



遊戲玩法

玩者首先要選擇遊玩人數和輸入姓名，若是和電腦玩的話便可在畫面中選擇對手（每個人物也代表不同難度）。之後就可以從2個地圖中選擇比賽場地和遊戲時間，當全部決定好便開始遊戲。





遊戲玩法是像大富翁般擲骰子前進，每次玩者也要以到達一個指定目的地為目標，目的地將會是由玩者在遊戲前決定，最先到達的便勝利。勝利者可除了可以獲得獎金和令能力值上升外，還可於下一回合在那裏興建商店；而其中一位距離目的地最遠的輸方則會被一個會帶來不幸的員工跟隨着，不過可以放心的是若這玩者在前進時經過其他玩者，那員工就可脫離那位玩者並跟隨着被經過的人了。



當經過了玩者所設定的時間後遊戲便會完結，遊戲主持人便會就全部玩者所擁有的能力或資產而作出成績發表，若在某一項目得勝便可有一定數目的資產增值以作獎勵，最後便會宣佈誰是最成功的社長以作完結整個遊戲。

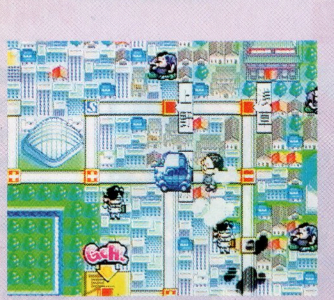
特別地方及事件

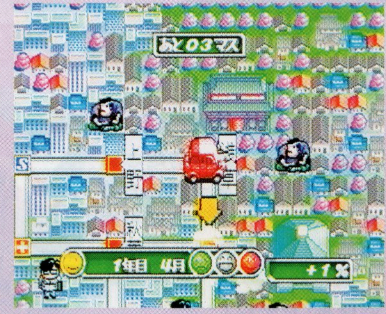
在途中將會有不少特別的地方，當玩者到達那 便會有不同的事件發生。此外本作之主題是跟有商業等經濟活動有關，所以有些地方會對玩者的公司作出盈餘或赤字的計算，若在盈餘時便可增加自己的資產，而赤字則會減少。另外也會有道具屋，玩者可在那裏購買不同的道具來協助自己或陷害別人。

在遊戲中亦會有一些特別事件發生，它們是會對遊戲中的一位或全部玩者產生不同的效果。例如有可以賭博賺錢的遊戲、每月的財經新聞、偷走別的財物的小偷等，這會影響玩者所擁有的資產值，所以不會永遠也是其中一位玩者是最強的。



道具名稱	效果
8のシール	在骰子盤上的任何一格上中貼上能前進8步的貼紙
2倍のルーペ	能以擲出來的點數之2倍前進
フリー進行	任由玩者決定前進1-8格
人間砲台	任由玩者決定前進到某個都市
買い物砲台	到任何一個都市購買商店
ラッキー7砲台	若骰子盤擲出7便可改變目的地
赤信號	令某個地方不能讓任何人通過
株券	若得到3張時便可用此搶奪別人的道具
言葉遊びカード	進行遊戲並會發生不同的效果
節約の精神	玩者在一段時間內不能購物（攻擊系A）
あやつり人形	玩者所擁有的道具會強制使用（攻擊系A）
ワンツーパンツ	令對手不能前進（攻擊系A）
成の金マーク	在購物時會令物品數量增加一倍
底拔けのサイフ	在每次移動時也會失去金錢
ふわふわボウツ	玩者不會停留在地區格之內
羊數えテープ	不幸的員工會睡眠一會
破產申告	可以向人借錢
ATバリア	可防禦攻擊系A之攻擊
優待券	道具可以用便宜的價錢來購買
幸せの靴	在每次移動時也會增加金錢
開發計畫書	玩者的資產會隨機增加
ハイパーミキサー	會改變玩者的擲骰次序
ここ掘れ犬チロ	現者會在某一地區中找得寶物或金錢
ナイスイン	玩者會剛好在目的地停下來







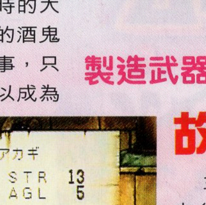


TEXT：時雨



PS	
製造商：翔泳社	
售價：5800日圓	發售日：已發售
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
RPG／MEM	

一般的電腦或遊戲機RPG，主角通常都是冒險者，如戰士、魔法師、小偷等，了無新意。其實在傳統的紙上RPG裏，玩者可以扮演故事內的其他人物，不一定要是主角級人馬。因為不論扮演的人物是叱吒一時的大英雄也好，或者只是個終日流連酒吧的酒鬼也好，他們的背後都可以有自己的故事，只要玩者肯花點想像力，任何人物都可以成為主角。而這隻BLADEMAKER可說是一隻回到了這個RPG原點的遊戲，因為在面玩者扮演的，是每隻RPG都會有，但毫不顯眼的角色——武器店老闆。製造武器供人選購。



故事背景

主角阿歷夫（アレフ）的父親古利夫（クリフ）是個在達蘭多王國（ダーラント）經營武器店的商人。阿歷夫小時候曾經說過長大後他會繼承父業，做一個出色的武器商。但在一次意外中阿歷夫弄傷了妹妹阿羅亞（アロア）的雙腳，令她要用輪椅代步。阿歷夫對此一直耿耿於懷，深感內疚。為了醫好妹妹的腳，他改變初衷，決心要當一個醫生。而他與父親的分歧亦因此日漸加深。終於在6年前，阿歷夫離家出走，到了施術都市亞琴姆（アーカム）攻讀醫學，自始再沒有和家人聯絡。6年後，主角第一次收到妹妹寄來的信，但信的內容竟然是父親的死訊！回到家鄉奔喪的阿歷夫發現家裏欠下巨債，如果不盡早將錢還清，阿羅亞可能會被債主搶去！沒有任何法子的阿歷夫只好留下繼承父親的武器店，為還清債項而努力。

父債子還，天經地義…

武器店一天的工作



減幾多好呢？

Result
原価 4006
売価 2796
利益 1216
58006
この値段で売る
もう一回

見係老朋友，打個八折俾你！

玩者作為武器店的老闆，需要做的事情有許多，首先你需要保持店內貨源充足，這包括了檢查存貨、購買原料、生產武器等工作。其次，和冒險者或大主顧之間交涉也是重要的工作。和一般顧客不同，冒險者由於命繫於裝備的好壞的關係，選擇商品變得極為重要。如果玩者肯「蝕底」少許，以較便宜的價錢賣武器給他們的話，一旦冒險者們的冒險成功，身為「指定武器供應商」的你也會因而聲名大噪，繼而吸引更多的客人到來。另一方面，大主顧會一次過購買大批的貨品，他們不太介意價錢和數量，這時玩者應勸他們多買少許，來增加整體利潤。

那麼普通的顧客又如何？這不用玩者去費心，因為店裏有一名優秀的店員比露達（ベルダ），她會替你應付其他客人，你只需負責接待大客就可以了。



由左邊起：店員比路達、妹妹阿羅亞、執事羅達

觀看冒險者的工作情況



加油呀！

透過阿羅亞的魔法玩者可以身歷其境地看到冒險者的情況。他們冒險成績的好壞和玩者賣給他們的裝備有著密切的關係。如果他們成功了，他們使用的裝備也會人氣急升，銷量增加。但即使他們失敗了，玩者也無須太過擔心，因為他們會再到店購買新裝備，重新挑戰。這時緊記要給他們最好的裝備！如果他們失敗第二次的話，他們便不會再踏足店內半步了。

人物介紹

亞尼達（アニタ）



堅強又富正義感的她志願是成為「達蘭多第一個有名的女冒險者」，可惜不懂適可而止的性格令她經常為周圍的人製造許多麻煩。她使用的武器是「日本刀」。

艾美（エイミー）



靠非法發掘散落在達蘭多各地的舊文明文物為生的女孩子。孑然一身的她一直可以依靠的就只有自己，因此她不斷追求力量，一種可以只靠一個人就足以應付挑戰的力量……。她使用的武器是「手槍」。

伊莉斯（イリス）



為了找尋可以取回弟弟死去的靈魂的方法而成為了冒險者的伊莉斯。對她來說金錢、名譽等冒險者追求的東西並沒有任何價值，她只是為弟弟而戰。她使用的武器是「長槍」

古利以布（グレイブ）



主角的兒時玩伴。他的夢想是成為像歷史英雄「撒爾菲斯」般的英雄，名留青史。為此他會盡全力為他認為是正義的事而戰。他使用的武器是「劍」。

拉斯丁（ラスティン）



他在過去曾是效忠於王室的騎士，但因為某件事件而被剝奪了騎士的資格。為了生活他成為了冒險者,但似乎他仍然對王室忠心耿耿。他使用的武器是「斧槍」。

科特（フォード）



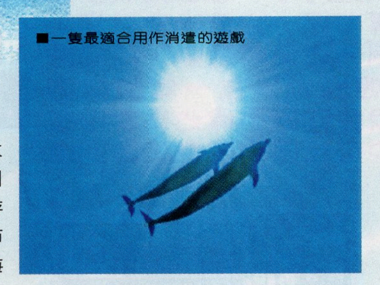
雖然科特擁有貴族的血統，但由於家族在父親那代已開始末落，他現在也要為生活而奔馳。成為了冒險者的他，目標是可以過不愁衣食的生活。他使用的武器是「細長劍」。

TEXT: 一輝

魚樂無窮 2

嘩！深海獵奇續集呀～





■一隻最適合用作消遣的遊戲

前言

猶記得前作推出時，坊間大多把遊戲戲稱「魚樂無窮」，因為看着魚兒在電視箱內游來游去，感覺很像一個同名電視節目。而遊戲中玩者則只須在海底到處漫游探險，便會在不知不覺間完成了任務（如探索海底遺跡、發現古代海洋生物等‥‥），不如其他遊戲令玩者往往為了過版而煩腦，可以更無拘無束地遊玩，可說是「消閑」GAME的典範。

操作方法

按鈕	效果
□掣	鎖定目標/雷達表示（MAP畫面時）
△掣	召喚BICON/切換地圖（MAP畫面時）
○掣	決定/切換至探索MODE
╳掣	取消
R1掣	切換至上方視點/探信音頻C（探索MODE時）
R2掣	切換至下方視點/探信音頻D（探索MODE時）
L1掣	上昇/探信音頻A（探索MODE時）/擴大（情報‧顯微鏡畫面）
L2掣	下降/探信音頻B（探索MODE時）/縮小（情報‧顯微鏡畫面）
方向掣	移動
左STICK	移動
右STICK	視點移動
START掣	開啟MENU畫面作SAVE&LOAD及其它各種調教
SELECT掣	切換至MAP畫面

各項模式畫面解說

基本畫面（移動時）

1) 方位計

潛水艦現時的方向位置，留意方向計上方是北。

2) 速度計

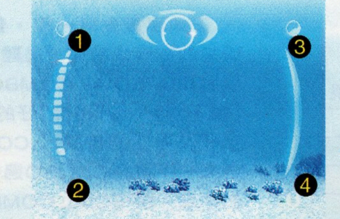
表示潛水艦現時的速度。留意計標上方表示前進，下方代表後退。

3) 深度計

表示現時的深度，指標位置越低表示越深，反之則越近水面。

探索模式

當畫面上出現探信音頻時，玩者可按○掣切換至探索模式，亦可按╳掣取消。基本上探信音有四種音頻，要留意不同生物對不同音頻的反應各異，選擇適當的音頻可以吸引生物游來，故大家必要作出多番嘗試。



■探索模式畫面

1) 探信音A
2) 探信音B
3) 探信音C
4) 探信音D

遊戲目的



■今集畫面大幅強化

闊別四年，其續篇亦告登場，就如先前所說，遊戲並沒有甚麼明確目的，玩者在海底漫遊探索的同時已完成了任務。除了保留承繼了前作的基本系統外（如沒有設定時限及沒有GAME OVER），本作中亦追加了不少新元素，首先圖像畫面不但大幅強化，魚兒的數目亦大量增加，此外更追加不少畫面模式，以下筆者將為大家作一簡介。

捕捉目標

在海底遇到生物（或微生物）時，只要按一下□掣便會出現一游標把目標自動鎖定，而按╳掣則會取消。又，捕捉目標也有四種場合：首先在捕捉生物時，游標會自動追尾，這時只要按△掣便會喚出BICON，它會把剛才捕捉生物的資料自動儲存，這時只要再按□掣回收BICON，之後便可在LOG BOOK（記錄帳）中查看資料。此外在捕捉微生物時，玩者亦會進入顯微鏡畫面，按L1或L2可把物件擴大縮小。最後，只要對著BICON或基地按□掣，亦可把生物的資料傳送至記錄帳內。

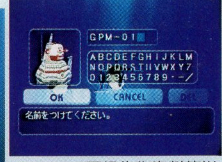


■畫面內的游標會自動追尾

■捕捉生物畫面



■顯微鏡畫面



■BICON可把生物資料傳送至記錄帳



■MAP畫面中所有地形及BICON位置可一覽無遺

殊不簡單的MENU

遊戲中玩者只要按START掣便能進入MENU畫面，一般而言，MENU畫面可作多種調教，其中有幾項OPTION大家必要留意。

NAVIGATE: 大家可選擇人手操作（MANUAL）或自動航行（AUTO）模式。

LOG BOOK: 可說是遊戲的賣點之一，可以任意查看已記錄的生物資料，亦可自由旋轉物件觀賞。

AUTO SEARCH: 把遊戲中自動BICON的資料作SAVE及LOAD，又，只要把POCKET STATION插入記憶卡差口的另一端（當然要有SAVE CARD），便可把自動BICON的DATA DOWN LOAD。（自動BICON的探索範圍只限於玩者當時的活動範圍。



■玩者可作SAVE & LOAD



■LOG BOOK中有著各種魚類資料

■情報畫面

TEXT：時雨



RESTAURANT DREAM
目標是市場佔有率第一！

PS	
製造商	TEICHIKU RECORDS
售價	5800日圓　發售日：發售中
容量	CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG／MEM	

在日本，家庭餐廳十分普遍，它們當中大半都以連鎖式經營，情況就如香港的大X樂、大X活差不多，連鎖店與連鎖店之間為了爭奪市場，都會出盡法寶，務求把對手擊倒。在這遊戲中，玩者會成為連鎖店的經營者，在一年的時間內，取得區內家庭餐廳市場佔有率冠軍的寶座，過程中玩者還有機會認識到漂亮的女孩子哦！







對話時的選擇會影響女孩子對你的好感度

遊戲系統

玩者平日的工作，是統籌餐廳內的行政工作，決定人事和資源的安排。而這遊戲的一大特色，就是將餐廳營運上需要的人（如侍應、廚師等）和物（如用具、菜單等）全部簡化成以「棋子」做單位，玩者只需在自己的餐廳內配置這些「棋子」，餐廳就會自動運作，玩者無須為其他細節操心。不同的棋子有着不同的能力，玩者要考慮餐廳的客路，人客的多寡，淡旺季等因素，配置最有效率的「棋子」，滿足客人的口味和要求。而「棋子」可以用錢購買，或者透過從對手處「挖角」取得，一些突發的事件也會增加玩者可用的棋子的數目。玩者一方面要改善服務質素，增加收入和市場佔有率，另一方面要用賺回來的薪資金來開新的分店，爭取更多的顧客。除了管理餐廳外，遊戲中還加入了戀愛SLG的要素，玩者有機會和7名漂亮的女員工發展戀愛關係。在談話時關心對方多一些，她們也許會對玩者產生好感哦！

指令一覽

コマをはいち
在餐廳內配置「棋子」，一間餐廳內最多可以有五隻「棋子」。

コマをさがす
購買新的「棋子」，留意你手上的「棋子」不可超過四十隻。

コマをすてる
丟棄手上的「棋子」。

コマを横どり
搶奪其他對手的「棋子」，需要的錢會較用買的為多

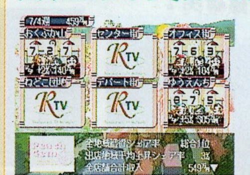
全体情報
可以查看各連鎖店的市場佔有率和各地的客路狀況

地域情報
顯示各地區的客路狀況和對手店鋪內的「棋子」種類。

システム
存取進度，改變遊戲設定，或聽取秘書的意見。

営業スタート
開始今週的業務。

顧客對餐廳的滿意度



「棋子」的種類

大叔型（おじさん向き）
善於應付大叔的員工，對OL和小孩子也有良好的效果。






OL型（OL向き）
專門應付OL的員工，對大叔和老爺爺亦有良好效果。








平均型（万人向き）
對所有客人均有平均的效果。






老爺爺型（お爺さん向き）
善於應付老爺爺的員工，對大嬸和OL也有良好的效果。




大嬸型（おばさん向き）
專門應付大嬸的員工，對老爺爺和女子高中生亦有良好效果。



小孩子型（こども向き）
善於應付小孩子的員工，對女子高中生和大叔也有良好的效果。






女子高中生型（女子高生向き）
專門應付女子高中生的員工，對小孩子和大嬸亦有良好效果。




……

在各方面的表現都不突出的員工，不過使用得宜的話……





客人的要求

	最重視	其次重視
大叔（おじさん）	效率	輕鬆
OL（OL）	效率	格調
老爺爺（お爺さん）	格調	效率
大嬸（おばさん）	格調	輕鬆
小孩子（こども）	輕鬆	效率
女子高中生（女子高生）	輕鬆	格調

善用SPECIAL COMBO為勝負的關鍵！

正如現實生活一樣，餐廳即使已有固定的客路，沒有適當的宣傳或噱頭，是難以突圍的。在本遊戲中，玩者可以利用SPECIAL COMBO來達到招徠的目的。當餐廳的「棋子」為一些「相性」好的組合時(例如全部都是專門服務女子高中生的侍應)，COMBO就會起動，吸引大量顧客到來，不過在COMBO過後員工會極度疲勞，記得要給他們休息。SPECIAL COMBO的種類有許多種，玩者可以慢慢去發掘。



用上特定的「棋子」組合後……



COMBO爆發！

TEXT：小璘

MILANO 的兼職 COLLECTION

為了添置傢俱而兼職的小女孩

PS	
製造商	VICTOR SOFT
售價	5800日圓　發售日：發售中
容量	CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
ACT　MEM	對應ANALOG CONTROLLER

熱點新作



獨自渡過的悠長假期

在家中是獨女和就讀小學5年級的未來乃，由於媽媽要到醫院生BB、而爸爸亦要照顧媽媽，所以在這四十天內家中就剩下她一人，她要照顧自己和打理家頭細務當個小主人。不過在這難得單獨一人的生活裏，未來乃當然不會就此靜待媽媽歸來吧！在她的心目中已想出主意，就是到處做兼職賺錢購物，令家中所有東西也煥然一新，來迎接不久便出世的弟弟／妹妹。

種類繁多的傢俱擺設

在遊戲中，將會有大約100種傢俱擺設可以購買，當中有些是能夠由玩者決定擺放在家中某處。玩者可在每天的睡覺前利用「CATALOG SHOPPING」購買，而送貨的日期將會是花開日（每星期是順序以種子日、豆芽日、花蕾日和花開日組成的），各位可預備定足夠的金錢購買。

八種不同的兼職

未來乃要賺錢的話便要做兼職，當中有八種兼職她是可以做的，玩者就要在限定時間內成功完成指定工作便可賺取人工，而那些兼職分別是到飯店做洗碟、在餅店內造蛋糕、在牧場搾牛奶、當快餐店的收銀員、收獲成熟蘋果的農夫、替薄餅店送貨、在醫院中照顧病人和在表演場地內負責做鼓手。不過有些兼職不是在遊戲開始便能做到，除了會因天氣引致不能做到之外，未來乃的精神度低時也會令她不適合做那份兼職的，所以在遊戲開始時只可洗碗、造蛋糕和搾牛奶。

另外，每一份兼職分5個難度，同樣，未來乃也是要知識達到一定水平，才可有較高的難度選擇，當然最難的兼職是可以賺取最多人工的了！人工是以工作表現和剩餘時間來計算出來的，一般在工作時沒有任何失誤的話，工作表現的薪金就是（500×難度級數）；而因為每份兼職也需要在限間工作，所以當玩者能在限時之內完成，便可以取得額外的BONUS，計算的方法是（餘下秒數×難度級數）。

耐心度、精神度和知識

在每天兼職回家後，未來乃也可以在6時至10時之內做2件休閒事情，當中可以增加3種參數的其中一種，耐心度是代表限制時間、精神度是兼職的種類而知識是代表難度，所以一定要好好利用這段時間增加了。

各兼職的玩法

洗碟（あらってッピカリ）



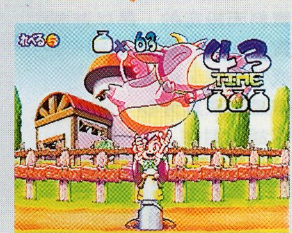
未來乃要清潔在畫面左邊運輸帶上的碟子，洗碟的辦法是在未來乃拿了碟子後按○掣把它放在水中，之後就按左右掣來洗淨，再按下○掣就可拿它出來；若洗不乾淨的話便可按×掣再放入水中清洗，相反則可按○掣放下碟子，之後便重覆以上動作。

造蛋糕（そろえてデリシャス）



這次未來乃需要造蛋糕，她要利用在畫面上方降落下來的材料咭來製造。當有2張或以上相同的材料咭相連在一起時，玩者便可按○掣來造蛋糕；若沒有相連的話，便可按×掣交換放在同一欄的咭；而想快點降落材料咭，按方向掣的下方便可。

搾牛奶（しぼってモ～モ～）



在那裏將會有粉紅色的飛天乳牛在空中漂浮，未來乃便要走到那些乳牛下面，按×掣把牠拉下來，輪流按□和○掣便可搾牛奶；當中會有2隻動物（怪物？）走來走去，若玩者遇見牠們時便要跳起來避開，否則便會被撞倒而浪費時間。

收銀員（わたしてスマイル）



客人會來到快餐店購買食物，當他們來到時就要按○掣來打招呼，之後玩者就要依照着他們的要求，去到放置食物的地方按○掣拿取；若拿多或拿錯時可按×掣取消。

收獲蘋果（もぎたてキャッチ）

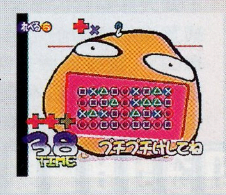


樹上的蘋果快要從樹上掉下來了，未來乃要背着果籃把它們接住；玩者只要左右移動，把果籃對準它們掉下來的方向便可。

送貨員（スイスイおとどけ）

這遊戲中未來乃會駕駛着電單車送貨，在途中她將遇到不少障礙物，玩者便要按上下掣來避過它們；另外那裏會有一些地方和道具可以加速，令她能快點完成送貨任務。

護士（なおしてコロリ）



今次未來乃將會當個護士，有多位病人在病院中等待照顧，玩者就要逐一到他們處，照着畫面中的指示盡快醫好他們。

鼓手（ビートであいどる）



鼓手的工作是跟隨着歌曲的節拍打鼓，這裏的玩法就有點像玩《BEAT MANIA》般，畫面將分開樂曲的小節，當符號移動到小節上，便按下跟畫面對應的手掣符號便可。

TEXT:一輝

戀愛講座REAL AGE

PS 製造商:Imagineer 發售日:發售中
售價:5800日圓/7800日圓(限定版)
容量:CD-ROM 記憶:1 BLOCK
AVG/MEM

「真實」之愛？

自＜心跳回憶＞問世以來，模擬戀愛遊戲有如雨後春筍般推出，然而其格式玩法猶如同出一轍，玩多了難免令人失卻玩下去的意欲，是以後期同類型的遊戲大多均以「真實」為賣點。可是，遊戲中的人設往往脫離現實，而且同時應付十多名女孩此等「艷福」並不是人人可有，所以玩者亦往往難以投入其中。而今次筆者將為大家介紹的遊戲和以往同類型作品有點不同，就是遊戲中玩者只需應付四名背景性格相異的女孩，然後「集中火力」追求心目中的女神，與她共譜戀曲。





■日吉可是內向的女孩，還是不要這麼唐突問她電話號碼呢！

REAL AGE有幾REAL？

廠方在宣傳單張上曾提及過遊戲中的四名女角是根據四十萬人的資料而設定的，是以遊戲中女角的感情參數變化比起其它遊戲來得真實。另外，遊戲中雖然只有四名女角，但千萬不要以為難度因此降低。反之，由於她們的資料是根據真實女孩而設定，故此玩者是不能輕易奪取其芳心，必須依據各人的性格選擇最合適的答案，若口不擇言胡亂對答，請後果自負。

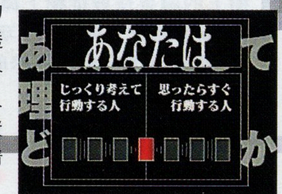
故事內容

遊戲中你(即玩者)有十二個月的時間，期間你有機會透過朋友介紹或街中偶遇到四名女角，情況就會跟現實生活一樣，透過多次約會及長時間相處，你們的關係會得到不同的發展，最終可能成為戀人，可能只是維持現狀，但亦有可能甚麼也沒有‧‧‧‧那麼，你倆的故事又有何結局呢？這就靠你雙手(唔係個手掣咩？)創造了。

■查看相關生活情報以便約會女孩

遊戲流程

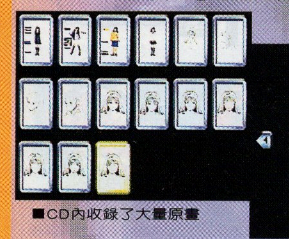
遊戲的最終目的是在十二個月限期內結識四名登場女角，取得電話號碼後，在每週首日先決定一週行動(選擇不同類型的生活情報)，然後再於週末約會女孩，透過約會中的對話，以增加女孩對你的好感度。而透過選擇不同的對話內容，亦決定了最終的結局。又，遊戲開首會出現一個個人資料輸入畫面(DATA入力)，不同的資料設定會影響最先出場女孩的次序，請各位留意。



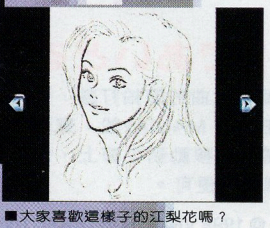
■輸入不同個人資料會影響日後劇情分支

買初回限定版有著數？

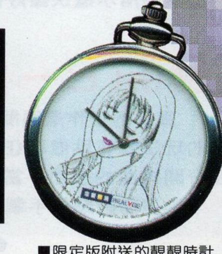
相信有玩過本作的朋友也會讚同遊戲中女角的人設十分漂亮，但不知大家對它的原畫設定有否興趣？若你回答「是」的話，那你就必要購買這個初回限定版，因為它隨遊戲附送多一隻CD，內裡收錄了原畫CD，構圖的確非常精美，相信定能滿足各迷哥迷姐；此外，更附送設定資料集乙本及懷中時計乙個。資料集中收錄了遊戲中各項設定，不過最「正」的還是那個懷中時計，不知大家有沒有興趣呢？



■CD內收錄了大量原畫



■大家喜歡這樣子的江梨花嗎？



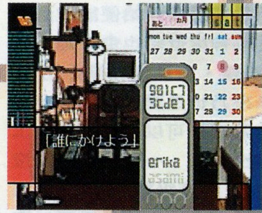
■限定版附送的靚靚時計

追求成功三部曲

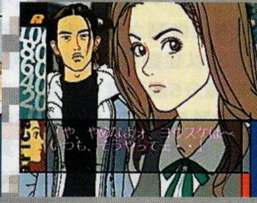
「知己知彼，百戰百勝」，追求女孩子若不明白其心意，又豈會成功？如不想「食白果」便須緊記下列數點必要注意之事項：

(1)其實我明白妳暗示

如早前所述，此遊戲十分重視對話的選擇，那我又豈知自己所選擇是否正確？其實答案早已顯示於面前。大家有否留意畫面左邊有一條BAR？一般同類型作品都會顯示女孩對玩者的好感度，然而此BAR所顯示的卻是女孩的「機嫌度」(對玩者的厭惡度)。在與女孩對話的時候，若選擇的答案不恰當，便會增加其「機嫌度」；當「機嫌度」超過100，而你還選擇錯誤的答案，那真恭喜你了，因為你將會失去這名女孩，而她的名字亦會從此在你電話上消失‧‧‧‧(註*聽講想要攞PERFECT ENDING須集齊四人‧‧‧‧)



■取得電話號碼後便可約會女孩



■畫面左方的BAR便顯示了「機嫌度」，小心選擇說話內容

(2)了解妳所有

就針對上面所述，我又有何方法可以防止選擇錯誤答案呢？其實大家大可以隨時儲存進度以備不時之需，當發生悲劇時便可大手一揮按RESET重新來過，唯是此遊戲可供SAVE的地方不多，很多時要取得特別事件才可SAVE，故此一按RESET隨時要從三、四個月前玩起，十分不划算。反之，筆者則提議各位多加留意女角的說話內容，特別是她家住那兒？在何處學校就讀？以及她喜歡甚麼？因為之後的約會中她常常會提出這樣的提問，若一個不留心忘記的話，該名女孩對你的「機嫌度」便如箭般直標。此外，玩者亦須留意女孩平時說話字裏行間的語氣，因為從中可以知道其性格，以便於約會時能說出合適的說話。

(3)愛拼才會贏

遊戲中畫面上忽然出現了ACTION的信息符號(通常出現在約會後)，大家又知否有何用？原來此項ACTION指令在確認後，玩者可選擇更主動的猛烈攻勢，如拖手、抱腰，甚至接吻！當然這要視乎玩者與女角其時之關係，你也總不能第一次約會就接吻罷！如你認為那時並不是適當時候，只要在畫面上出現ACTION指令時不按任何鍵便可跳過。但切記不是每個女孩也喜歡你毫無表示，要按情況而定啊！最後提醒各位，由於與女角談話時是計時的，故根本沒時間給你慢慢找答案，一定要眼明手快，否則電腦給你「彈」個錯誤答案，那便與人無尤了。



■看見ACTION指令要小心選擇啊！



■被美希抱著的感覺真好

TEXT：小璘



前言

在很久的以前，有一些鑽石埋藏在某一處，可是一直也沒有人找得到；直至最近，有一班可愛活潑的小朋友和三人組「HONEHONE團」就依照以前的地圖把「傳說的鑽石」找出來，不過他們要使用需要2人一起推動的卡車才能尋寶的，各位為了得到鑽石的冒險者，努力啊！



製造商：TYO ENTERTAINMENT
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／對應DUAL SHOCK

LOVE LOVE TRUCK

考驗愛情的木頭車

■準備推動卡車了！

遊戲模式

本作共分3個模式，它們是「SINGLE MODE」、「TWIN MODE」和「LOVE LOVE MODE」；每一個模式也是以推動卡車，並在路軌上取得道具來過版。

SINGLE MODE

這是一人遊玩的模式，玩者將會從4位男孩中選擇1人來操控，同時亦要選出1位女孩與玩者合作推動卡車；遊戲共分5版，玩者要在遊戲中取得生果和鑽石等道具來增加同行女孩的好感度。

TWIN MODE

由2位玩者一同遊玩的模式，PLAYER 1是控制男孩的角色、PLAYER 2則控制女孩的角色，遊戲的玩法跟SINGLE MODE一樣，可是若想推動卡車的話，便要2位玩者每人輪流按下推動卡車的鍵才可。

LOVE LOVE MODE

這模式是診斷2位玩者的相性的，在遊戲之前玩者首先要輸入自己的生日日期、血型和心理測驗的答案，電腦便會創造出一個屬於自己的角色，之後就在3版之中選出一版進行遊戲，完成後便可測試到2人的相性值，數值以100分為最高分。

道具介紹

每一件道具在基本上也是增加女孩的好感度的，它們將會分佈在路軌上的各處地方，要取得它們的話就要跳起才可，若進行2位玩者一同合作的模式時，就最好讓控制男孩玩者取得了。

鑽石	是本遊戲中各位人物所找尋的寶物，它會鎖在寶箱中並隱藏在每一版中的某一處地方，因此一定要利用鎖匙開啟寶箱才可取得它。
鎖匙	用來開啟寶箱的鎖匙。
禮物	內裏藏着女孩的誕生石介指或廢紙，若把它送給女孩的話便可提高好感度。
鐘	每版也會以3個一列的排在路軌的某處，若可取得全部的話，好感度的提升會較多。
漢堡飽卡	它會在遊戲的途中出現，它們的種類有：芝士卡、菜絲卡、蛋卡、牛肉卡、雞肉卡、豬肉卡和芥辣卡。每一個漢堡飽的組合方法也是以肉類卡加配料卡才能增加好感度，若取得芥辣卡就會減低好感度。
生果	在SINGLE和TWIN MODE中的女孩也會有她們喜歡的生果，若取得她們所喜歡的便可大大增加好感度。
骷髏頭汽球	一看便知道是不好的道具，若取得它的話便會令卡車的速度下降甚至減低好感度。





■記得取道具啊！



■是用來造漢堡飽的牛肉卡

不要偷懶不轉彎呀！

在每一版中也會有幾條分歧點讓玩者選擇的，在大家可不要怕麻煩而任由卡車行走順路那條路軌啊！因為很多時鎖匙和鑽石也會隱藏在那些路軌中，所以當遇到分歧點時最好選擇要轉彎的路軌；另外，其實有時女孩也會在分歧點之前向你作出提示的，若說在說話中有「みぎ」這字便是向右、而「ひだり」便是向左，玩者跟着她的指示去做就十分安全了。不過要注意轉彎的速度會因每個角色的體重而不同，例如BIFF便可隨時轉彎，而JAZZ卻需要預早按定轉彎鍵才可。



■聽女孩的指示來轉彎是最安全的

製造漢堡飽的秘訣

在製造漢堡飽時，不是除了不用芥辣卡來組合飽便是最好的，單是由配料卡或單是由肉類卡所組合的飽也不會令女孩開心的，因此若是由肉類卡加配料卡所做的飽便可能使女孩對你好感度增加；而當中以牛肉卡加芝士卡、豬肉卡加蛋卡、雞肉卡加菜絲卡所做出來的飽能增加最多好感度。

選擇跟主角好感度高的女孩進行遊戲吧！

每一個人也會依照自己的生日、星座和血型而跟不同的人有不同的相性，本遊戲亦不例外，當相性度高時初期的好感度也會高的；而在遊戲中就以GUY和ILLYA、JAZZ和ROSIE、GUS和MARY及BIFF和PUDDING的相性度最好。

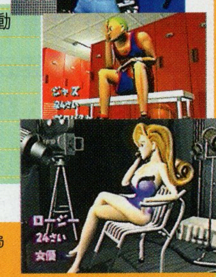
「SINGLE MODE」和「TWIN MODE」的特別禮物

在完成「SINGLE MODE」和「TWIN MODE」後也會有由玩者控制之角色的結局出現的，各位可利用不同的人物來造出不同的結局，它們是會隨着跟另一個角色而有所不同的。而遊戲完結後，在遊戲選擇的畫面便會出現一個類似相簿的「おもひで」，那是能夠看回結局或特別的畫面模式。

操作方法

左／右方	卡車的方向移動
下方	避入卡車中
上方／△鍵	跳起取得道具
□／○鍵	推動卡車
×鍵	刹掣
□＋×鍵	緊急刹掣





■各人的結局

TEXT：時雨

PS
製造商：ASCII
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ETC／MEM

從地球人的公寓中救出看不見的外星同伴！



前言

在廣闊的宇宙中，到底有沒有外星人的存在？這是個人們一直爭論不休的話題。雖然人類並未曾與外星人有過任何直接或間接的接觸，但這並不代表宇宙中就只有人類一個文明。說不定，外星人好像UFO-A DAY IN THE LIFE這隻遊戲入面一樣，其實就在我們的身邊！



主電腦MOTHER

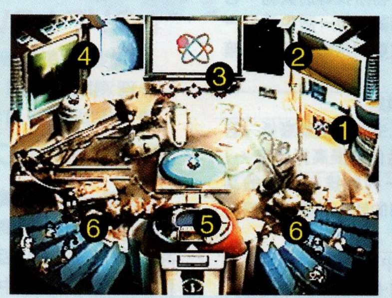
遊戲背景

地球曆1999年7月，宇宙客機「DAIMA．O」號於地球的某所公寓上墜毀，機上50名乘客和5個機員全部失踪。雖然瞬即展開了搜索的工作，但由於受到地球上的電磁波和CFC氣體所影響，用肉眼並不能看到這些外星人，搜索行動因而徒勞無功。「宇宙人管理局」接報到場，決定派出一名配備了特殊照相機「COSMO SCANNER」的特工(即是玩者)潛入公寓內，把這些隱藏了的外星人拍攝出來，經確認後救援人員就可以把他們救出。

遊戲的進行方法

玩者首先要到主螢幕選擇想調查的地方，留意最初可以去的地方只有0時的102號房(當有乘客被救出後，可以去的地方就會增加)。到達目的地後，就可以開始進行拍攝。玩者要留心觀察周圍的環境，以及住客和動物的動靜，一有任何可疑的地方，不要遲疑，立即按下○掣拍照吧。玩者最多可以拍十張照片，當所有底片用盡，或者限時一到，玩者就會被強制送回母艦，當然玩者也可以隨時選擇立即返回母艦。回母艦後，就應把攝影到的照片帶到MOTHER處沖晒，以確認有沒有乘客被攝入鏡內。當玩者拍到乘客的BEST SHOT之後，救援行動就會立即展開。

控制室畫面



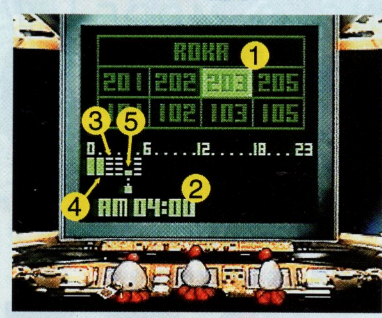
1.MOTHER ROOM：拍好了的照片後就來這裏給主電腦MOTHER檢查
2.通信螢幕：為改變遊戲設定的地方
3.主螢幕：在這裏決定要去的地方和時間
4.乘客名單：已被發現但仍未被拍到BEST SHOT的乘客名單可以在這裏查閱，並可以查看其特徵
5.SAVE POINT
6.已被救出的乘客們會坐在這裏



唔……可疑！卡喳！

哈哈！仲唔搵到你！

主螢幕解說



1.先在這裏選擇要去的房間或天台／走廊(ROKA)
2.再在這裏選擇要去的時間帶
3.虛線：新增了可以去的時間帶
4.實線：已經去過但沒有發現的時間帶
5.移動的線：發現有乘客但仍未去救援的時間帶

遊戲的主畫面



1.COSMO SENSOR：如果在畫面內有外星人存在，這個SENSOR就會有反應
2.COSMO COUNTER：玩者進入公寓中的時間是有限的，這個數字代表餘下的時間
3.玩者：可以在公寓內隨意移動
4.COSMO SCANNER照相的位置

攻略提示

◆ MOTHER只是個人工智能系統(即是：很笨)，因此拍攝得差少許MOTHER也可能不會收貨。
◆ 有些外星人需要多過一張BEST SHOT才能完全被確認(可能在不同的房間內)。
◆ 除位置外，拍攝的時機也十分重要。
◆ 同一個房間和時間帶內可能有多過一個外星人，COSMO SCANNER有反應也不代表那裏只有一個外星人。

攻略例子



102號房／0時
四隻老鼠圍著的地方……有古怪！

ROKA／0時
白貓到底在和誰對時……？！



ROKA／0時
那個阿叔為何無緣無故被滑倒……？！

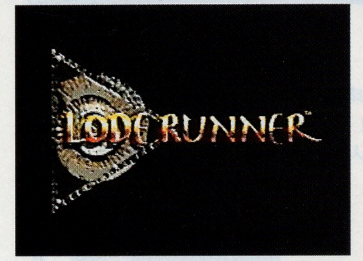
105號房／1時
嘩……！！我…幅畫…呀……

TEXT：小璘

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS

地底職業「LODE RUNNER」





STORY

經典遊戲《LODE RUNNER》這名字相信大家也不會感到陌生，遊戲的故事是講述未來的世界被污染，人類不能在地面上生活，從此就在地下建立自己的家園。就在這時，那裏出現了一些以金錢為首要的職業——「LODE RUNNER」，他們可以為了錢而不惜一切代價，就算是多危險的任務也會做。而有一天，暗黑帝國的支配者想奪去世界連合銀行的金庫內的財物，為了不可以令他成功略奪，便聘請了「LODE RUNNER」去阻止他。既然接受得任務，就當然少不了優厚的報酬了，因此他便深入地下迷宮了……

MODE

遊戲分一人遊玩、二人遊玩和設計版面3種模式，在一人和二人遊玩模式中，玩者就要通過150版（一人遊玩模式）或30版（二人遊玩模式）才能讓「LODE RUNNER」完成任務，其中會有怪獸一起來奪取財物和會前來攻擊玩者，各位要運用腦筋來奪回財物和避開牠們。當玩者在每版中取得所有財物後，時空轉移洞便會出現，那時可進入其中過版並增加一個生命，而在二人遊玩版中，就要最快進入時空轉移洞才能增加。

而在設計版面的模式中，玩者可以在一個空白的畫面上，自己擺放任何道具、武器、地面和怪獸等物品，設計完後更可進行遊戲。

操作方法

方向鍵	移動
○鍵	掘開右方的地面
□鍵	掘開左方的地面
△鍵	拾起、放下或棄掉道具
×鍵	使用道具
L1、L2、R1、R2	放炸彈
L1+L2+R1+R2	遊戲重新開始
START	遊戲開始、暫停
SELECT	MENU顯示



■一人遊玩模式

■二人遊玩模式



■設計版面模式

ARKANOID R 2000

彈珠彈到2000

PS
製造商：TAITO
售價：2000日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1-2 BLOCKS
ACT／MEM／對應ANALOG CONTROLLER，滑鼠，特製CONTROLLER SLPH0015

TEXT：小璘

前言

著名的彈珠射磚遊戲最近移植在PlayStation上，它在今作中的某些模式中加插了能夠對玩者的反射神經作出評價之機能，令遊戲加點有趣的元素。

遊戲模式

ARCADE MODE

這是完全移植街機的模式，玩者要利用彈珠機把彈珠擊上磚塊處並將之破壞，而擊破不同顏色的磚塊將代表得到不同的分數或特別效果，當全部被破壞便算勝利。



道具種類

道具英文符號	效果
S	彈珠在限定時間內減速
D	彈珠會分裂為8顆
M	加強彈珠的貫穿力
G	增大彈珠的體積並加強貫穿力
C	當彈珠彈下來時會把它吸住，按下發射擊便會再彈起
E	加長彈珠機的長度
L	按發射擊便會發射出子彈，並將可擊破的磚塊射破
T	在彈珠機的左右有一個防護網，當彈珠機不能把彈珠接住時，便可利用它反彈一次
P	增加彈珠機一架
B	在彈珠機的兩旁會出現出口過版

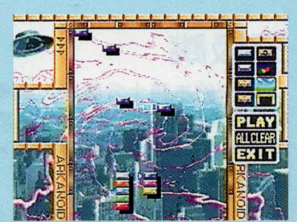
EXTRA MODE

這是利用ARCADE MODE的基本玩法，再加上新的磚塊和道具的模式。當玩者完成一定版數後，BOSS便會出來向你作出攻擊。



EDIT MODE

玩者可以在這模式中自己設計版面，各位可利用各版中所有出現過的磚塊、背景畫面、敵人和畫框；若按下×鍵就可把自己所設計的版面儲存。

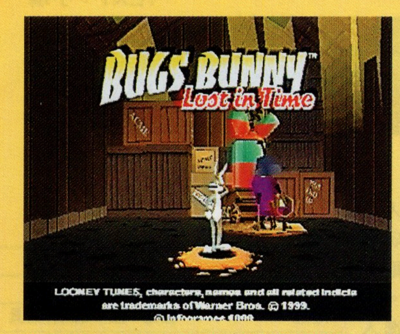


SQUASH

在這模式一定要由兩位玩者進行遊戲，玩法是以兩位玩者輪流將彈珠擊上。當玩者把它擊上後，彈珠機便會變成透明待下一回合，以便另一位玩者把彈珠擊開；在限定時間內得到最高分者便算勝利。



TEXT：一輝



一隻以為好地底，但原來好頂癮遊戲

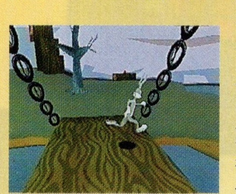


前言

在云云美國卡通人物當中，賓尼兔可算是較為出名的其中一位成員，而且說來有趣，在各種不同機種上，也差不多可發現這兔子的影子，有著各種不同類型的遊戲，甚至可說是全機種制霸。然而，賓尼兔在港依然未見大紅大紫，亦未見得掀起甚麼熱潮，可見港人還不是太受落美國的卡通人物。

賓尼兔版「迷失太空」？

步入正題，說回遊戲內容方面罷！話說賓尼兔在一次時光機測試中發生了小(？)意外，結果迷失於時空狹縫中，而玩者的目的當然是設法令賓尼兔返回自己的時空中。另外，遊戲亦分為很多不同的關卡，若要啟動時光機通往下一版則需取得足夠數量的ITEM，它們分別是時計(鐘)及金色(！？)紅蘿蔔。(紅蘿蔔作回復用)當然，每版所須取得ITEM的數目也會有所不同。只要取得足夠數目的ITEM，就可通往下一版。



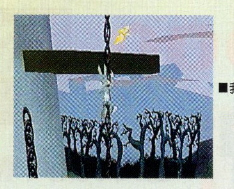

■有？的地方表示暫時未能進入

操作方法

按鈕	效果
×掣	跳躍
○掣	蹲下
△掣	切換視點
□掣	攻擊/拋擲
R1掣	查看
L1掣	滾動
L2/R2掣	左右視點迴旋
方向掣	角色移動
START掣	開啟MENU畫面

神仙索

這只是筆者給它起的名字，於城堡閘口前有一垂下鐵索，只要玩者按×掣便可躍上，沿索往上爬便可取得第一個「金蘿蔔」。


■我爬呀爬~~

首版部份關卡介紹

與其說這遊戲是一隻ACT遊戲，倒不如把它說成是一隻揉合了AVG成份的動作遊戲則更恰當，因當中包含了不少解謎成份。其中首版NOWWHERE可說是遊戲的TRAINING MODE，由於此GAME要求大量特殊操作，故此版便以MINI GAMES的形式把各種特殊操作技巧授予玩者(在木板前按R1便有一名老人出來給你提示，只要完成該遊戲的條件，木板上的標誌便變成紅蘿蔔的模樣)

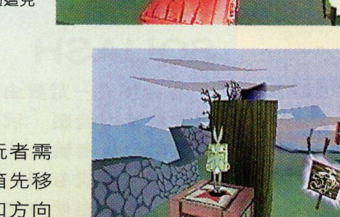
三級跳

空中的木箱十分脆弱，玩者是要以「直昇機垂直跳躍法」方可取得木箱上的「金蘿蔔」。方向是按×掣跳躍後立刻按□掣降落。

■以普通跳躍是不可能通過這兒

搬木箱

為了取得空中的「金蘿蔔」，玩者需運用R1掣和方向掣把最大的木箱先移向木柱那兒，然後以又用R1掣和方向掣把餘下其中兩個細木箱拾起，之後逐級踏上去便可取得金蘿蔔。


■逐級踏上去便可

扑鎚仔

先按R1掣和方向掣拿起鎚仔，然後在限時內(左下的TIMER計)盡情地往那「榜」鎚下去，紅色指標便會把「金蘿蔔」打下來。


■趴到鎚仔就起勢係咁打呀！

紅蘋果當炸彈

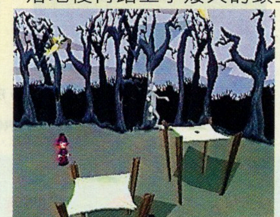
玩者拾起蘋果後，看準那名小矮人按□掣拋過去，把他擊倒後便可取得「金蘿蔔」。



■我用蘋果掟死你呀！

三級跳彈床

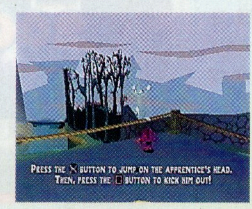
按×掣跳上彈床後再借勢跳往另一張床，便可先取得第一個「金蘿蔔」。落地後再踏上小矮人的頭上便能拿取另一個「金蘿蔔」。


■我跳，我再跳

■我踩你個頭呀！

捉伊人

這遊戲分三部份，主要是訓練你如何攻擊及閃避敵人，首先第一部份是以按L1滾動來攻擊敵人，順帶一提滾動亦可作閃避用(緊急迴避？)。然後是要你學習用×掣及□掣來造出飛踢效果。最後一部份則是先迴避敵人，等他累了停下來便給他狠狠一腳‧‧‧‧



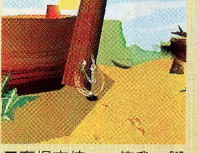
■風雷電！？

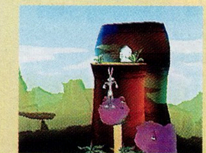
■等他累了停下來便給他狠狠一腳！

唔見董輝STONE AGE

在完成第一版所有MINI GAMES後，只要走回城堡拿取時鐘，便可乘時光機來到STONE AGE一版。正確來說，這版才是遊戲正式開始，甫開始你會看到一個洞穴，只要按×掣及R1掣賓尼兔便會跳進洞穴當中‧‧‧‧之後你先把右方的大石推到左邊，然而看準時機以恐龍頭部作踏腳石跳過對面，沿路有彈床，可取得空中的「金蘿蔔」，中段有一根木柱，可把其踢下(按□)或以敵人頭部作跳台，拿取上方的「金蘿蔔」。而末段時則只需小心地以恐龍頭部作跳台則可安然到達下一版面。


■紅蘿蔔可作回復用


■有根木柱‧‧‧待我一腳踢佢冧罷！


■以恐龍頭部作跳台

TEXT：一輝

我係森林之王！



PS 製造商：EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL SHOCK

泰山的冒險舞台來到PS

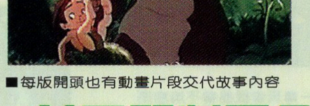
泰山是何許人，相信也不用我多作介紹。就算你未聽過他的故事，但相信總也聽過他那「成名」叫聲。適逢其會，今年迪士尼的暑期重頭動畫也是「泰山」。為了配合宣傳，廠方更特意推出電影同名遊戲，把泰山的冒險舞台由戲院帶回你家中。讓你與這位森林之王在PS舞台上繼續他的冒險旅程。



■泰山的冒險舞台由戲院走到PS

足本電影內容

遊戲的內容是以電影版為藍本，可說是把整套影片重播一次。內裡描述了泰山的長大過程，加上每關開頭都會播放電影版同內容影片，令玩者更容易投入故事當中；而遊戲OPENING的那段動畫，在美妙歌曲襯托下，還以為自己在看電影呢！



■每版開頭也有動畫片段交代故事內容

操作方法

按鈕	效果
○掣	咆吼
△掣	投擲水果(水平線角度)
□掣	投擲水果(拋物線角度)
×掣	跳躍
L2/R2掣	轉換水果
L1掣	橫斬(只限持武器時)
R1掣	直刺(只限持武器時)
方向掣	角色移動

水果都可以掟死人？

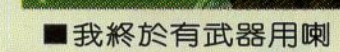
■水果！？我擲呀！

遊戲共有十三個關卡，每關開頭也有動畫交代故事內容。玩法則是由起點走到終點。當然，沿途你會遇到很多障礙，而當你走到有傘的地方時，那就是終點。另外，亦有些關卡需要不同的玩法。至於攻擊模式方面，在未取得武器之前，你只可用水果(？)作攻擊，要注意若敵人和你太接近，最好按△掣自救。(因為按□掣會拋得太高而打不中)又，遊戲中的ITEM也要儘量取得，若你取得100個金幣，是會得到1UP的。而遊戲中那些英文字母，當你集齊T•A•R•Z•A•N，以及集齊完整一張相片，於每關之後是可以進入BONUS STAGE的，請大家留意。(註*每完成一關之後可以SAVE進度)



■記得找齊TARZAN所有英文字母啊！





■我終於有武器用喇！

首五關版面介紹

1) WELCOME TO THE JUNGLE

由於這是遊戲的第一關，實在沒有甚麼難度可言，唯一要注意是接觸到那些蝴蝶後，只要玩者輸了1up便由那裏重新開始。同時，學習如何有效地使用各種攻擊模式及熟習跳躍技巧。另外，儘量集齊相片及字母啊！



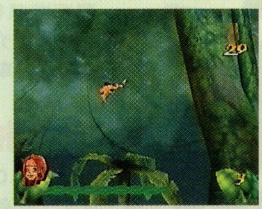
■吃了這「馬騮頭」便可得到指示



■這些蝴蝶可說是臨時SAVE POINT

2) GOING APE

從這關開始，你便會明白為何要熟習跳躍技巧，因為你會發覺懂得如何避過敵人比如何殺敵來得更重要。在最末一段路，小泰山會以樹木枝幹作「滑行」，只要小心避過那些阻礙的樹幹便可到達終點。



■掌握跳躍技巧才是最重要技巧



■樹上滑行，你玩過未？

3) THE ELEPHANT HAIR DARE

相比起先前一關，這關難度明顯較低，要小心的只有初段那些相距甚遠的岩級，一不小心隨時一命嗚呼。中段那種以樹籐作跳躍手段的技巧，必須儘早學會，以後將會大派用場。而末段跳入河中後是不能作任何攻擊的，只要小心避過那些鱷魚便可到達終點。



■小心跳過這些岩級

■在水中玩者只能作出迴避

4) STAMPEDE

由於小泰山受到後面的象群追趕，你只有拼命往前逃跑，這版沒有甚麼技巧可言，只要小心避開所有障礙物便可。唯一注意是一碰到障礙物便隨時給大象「吹飛」，所以要以跳躍來拉遠距離(按×掣)。



■玩者唯一可做只有不斷逃命



■必要時用跳躍拉遠距離

5) COMING OF AGE

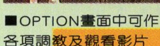
來到這版小泰山終於長大成人，論版面難度，這版和先前數版相若，唯是中段泰山會再來一次「樹上滑行」，然而長大後的泰山手長腳長，要避開障礙物則更考技術。通過此段路，再走前一些便到達終點了。忠告是大家可能要重新適應成年泰山的各種操作技巧。



■成年泰山的英(？)姿

OPTION中的隱藏模式？

這是說OPTION中的MOVIES MODE，只要玩者完成遊戲，遊戲便會自動儲存各關卡的動畫片段，而當你完成了整個遊戲三次(EASY，NORMAL及HARD各爆機一次)便等於擁有整套電影了。



■OPTION畫面中可作各項調教及觀看影片

TEXT：一輝



卡通雪地賽



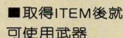
前言

其實遊戲的中文譯名只是坊間的稱謂，話説遊戲方面，這並不是一隻普通的賽車遊戲，一如其他美版遊戲，遊戲中充滿暴力成分，好此道者必要多加留意。

■遊戲中各人物也有不同風格

遊戲特色

遊戲中玩者可從多名充滿個性的人物中選取其中一名出賽，每人均有不同駕駛風格，這點可從各人的攻擊方法以及12輛登場賽車的外貌中表現出來。遊戲中的賽道有多種不同機關，包括會令車子失控的機油，亦有幫助玩者的ITEM，此外更少不了隱藏賽道哩！


■取得ITEM後就可使用武器



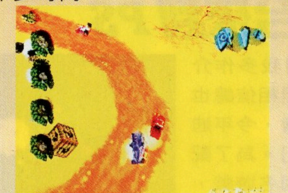
操作方法

按鈕	效果
□掣	煞停/後退
×掣	前進
○掣	不會使用
△掣	不會使用
L/R掣	發動武器（取得ITEM後）
方向掣	移動

部份賽道介紹

WILD WEST BOOTHILL BASH

一場沙漠上的比賽，賽道上有不少急彎，而且亦要留意路面上的機油，若不小心「中招」，則會令車子失控而撞向路邊，浪費自己不少時間。


■小心應付這些急彎


■機油可以令車子失控

NIGHTMARE WEBSITE

就如題目一樣，這版真是一個惡夢，不是指其難度，而是由於版面光源忽明忽暗，令玩者很易因看不清前路而跌出賽道外。

■玩者很易看不清前路

ATLANTIS AQUATIC ANARCHY

由於此版賽道在海底進行的關係，車身因重力關係而變得很「浮」，操作因而變得很困難，玩者必須重新適應。此外亦要留意地形有高低分別，玩者要以上下方向掣作相反操控。

■地形有高低之分

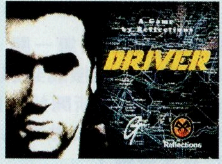


非一般賽車遊戲

PS
製造商：GT Interactive Software
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK

前言

賽車遊戲相信大家也玩得多了，以下為大家介紹的，是一個甚具特色的美版賽車遊戲。



■遊戲的LOADING畫面

遊戲風格

和一般RAC不同，遊戲目的不在於比賽奪魁，反之，在各個不同遊戲模式中，玩者也有著不同的完成條件，令到遊戲的可玩性大為提高。

■遊戲有多種不同模式

操作方法

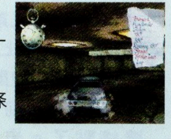
TEXT：一輝

按鈕	效果
□掣	後退
△掣	剎車
○掣	減速
╳掣	前進
L1掣	配合方向掣或左STICK可打出左右燈號
L2掣	左車身視點
R1掣	響鞍
R2掣	右車身視點
方向掣	車輛移動
左STICK	車輛移動
右STICK	作用與L1相同
SELECT掣	切換車身視點

多姿多彩的遊戲模式

1) UNDERCOVER

這版可說是遊戲入門第一課，你要學會所有基本操作，但留意限時內未能完成過版條件是會當你GAMEOVER的。


■未能在限時內完成過版條件是會當作GAMEOVER。

2) TAKE A RIDE

可說是讓玩者於實際道路上的駕駛訓練，但留意若不守交通規則或超速駕駛則會受到警車追捕，玩法有點像OVERDRIVING。


■留意DEMAGE BAR滿了是會GAMEOVER的

3) DRIVING GAME

遊戲靈魂所在，內裡包含很多遊戲模式：

PURSUIT

你的目的是要狙擊你的目標車輛（有箭咀指示RAM HIM字樣），留意若失去目標，電腦便當你GAMEOVER。


■狙擊有前咀指示的目標

GETAWAY

玩法如OVERDRIVING，你的目的是擺脱後面的警車，留意它可會主動攻擊你，若DAMAGE受損值過高便會立刻GAMEOVER。


■可會避過警車的攻擊？

CROSSTOWN CHECKPOINT

玩者須於街道徘徊尋找CHECKPOINT，玩者須時常留意地圖。


■有箭咀指示的地方是CHECKPOINT

TRIAL BLAZAR

玩法與CROSSTOWN CHECKPOINT相若，不同是玩者今次要穿過街道上的「旗仔」。


■要儘量於限時內穿過街道上的「旗仔」。

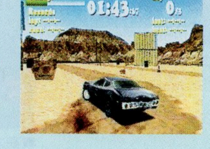
SURVIVAL

玩法與GETAWAY相若，但今次玩者須同時擺脱多部警車追捕，故難度大為提高。


■多部警車會主動攻擊你

DIRT TRACK

可說是一場公路障礙賽，玩者須左穿右插去避開那些障礙物，並向時間挑戰。


■DIRT TRACK的賽道上滿佈障礙



GB／ETC
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
期待度：☆☆☆☆1/2

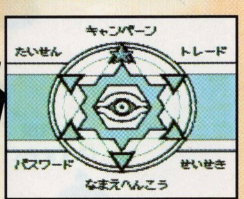
遊戲王 闇界決鬥記2



大受歡迎的漫畫《遊戲王》自從推出了GB遊戲《遊戲王DUEL MOCNSTERS》深獲好評後，最近便再推出第二集《遊戲王 闇界決鬥記2》。今作將會加插了一些限制令玩法跟前作有所不同，雖然兩者有點分歧，但是它們是可以利用通訊系統來交換咭和進行對戰。

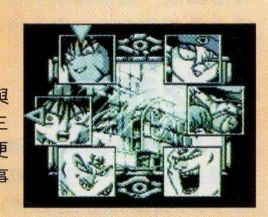
暑假終於也到了，真好呢！不過同學們大部份也出外旅行，只剩下我一人渡過暑假……幸好最近有GB的遊戲王2推出，所以小女子便叫了玲奈一起買來玩，現在每天也和她不斷地儲咭，希望遲些能利用強勁的咭玩對戰一決高下吧！

遊戲模式



在遊戲開始時，畫面會出現「はじめから（重新開始）」和「つづきから（繼續遊戲）」，若從未玩過的朋友可選擇重新開始，相反的話，就一定要選繼續遊戲啊！因為若選重新開始，不論各位擁有幾強的LV、幾多的咭，總之所有之前的進度也會消除。而當玩者選擇好後便會進入MENU畫面，當中有「キャンペーン（故事模式）」、「トレード（通訊交換和合成咭）」、「せいせき（玩者有關資料）」、「なまえへんこう（更改姓名）」、「パスワード（PASSWORD）」和「たいせん（通訊對戰）」。

故事模式



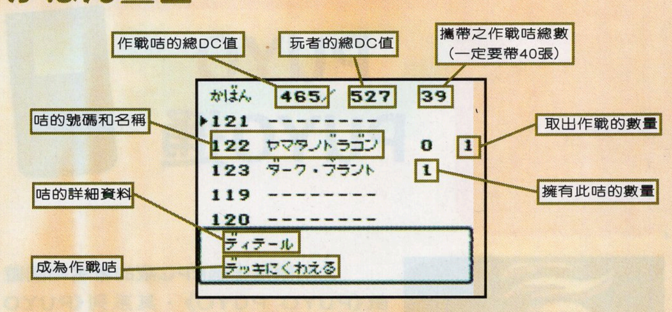
在這模式中玩者和遊戲等人進行對戰，整個模式分4個場地，玩者一定要每人也戰勝五次才可到下一個場地的。第一個場地是與遊戲等四人對戰、第二個場地是與海馬LAND中與6人對戰、第三個場地是要到東京巨蛋球場，那裏同樣是有6人準備應戰，之後便與天馬決戰，而最後一場是與闇遊戲等4人對戰，在完成所有賽事後便可看到結局。

遊戲玩法

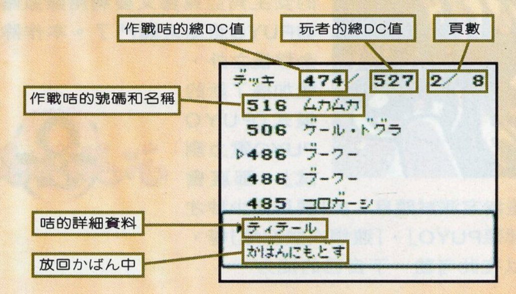
當選擇此模式時，玩者會首先進入一個可掉配咭的畫面，當中有「かばん（玩者所擁有的卡）」、「デッキ（用來作戰的咭）」和「デュエル（開始比賽）」，可是玩者一定要帶不超過限定DC（有關DC的說明將在下面介紹）的40張咭才能進行比賽。

比賽開始時，玩者也會由電腦派發5張自己所帶來的咭，大家可使用一張手上的咭進行攻擊（こうげき）或防禦（じゅび），要留意在每個回合中，手上咭只可使用一張，而放出來的咭則可全部使用，可是最多只可放出五張咭並不能與手上的咭交換；之後便可按照以下的屬性對照表與對手戰鬥，在途中更可使用特別咭來攻擊對手，誰最快將對手的LP減至0便算勝利。玩者在每戰勝一次也會得到咭一張，相反若輸了就會失去一張，而兩者也是隨機抽出來，不能由玩者選擇的。

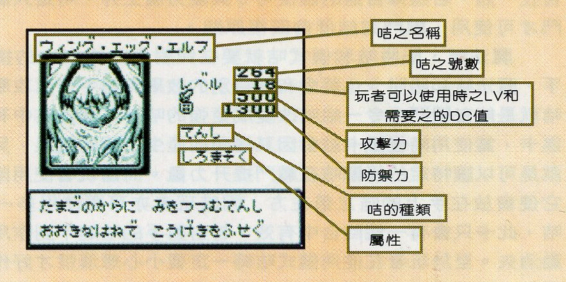
かばん畫面



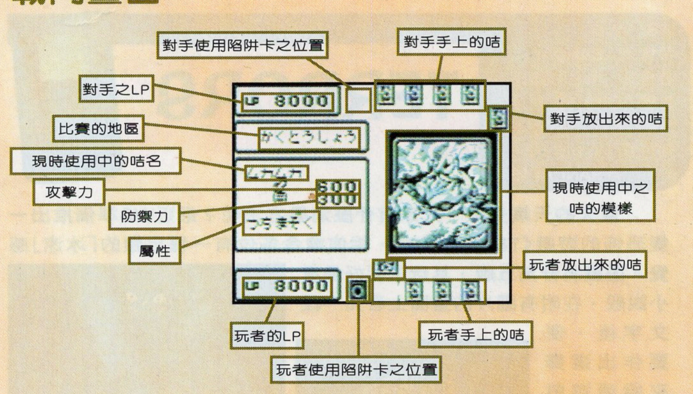
デッキ畫面



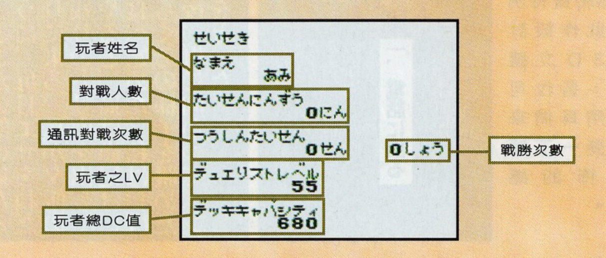
咭的詳細資料畫面



戰鬥畫面



せいせき畫面

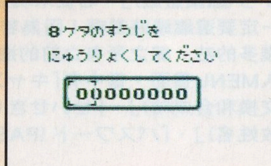


DECK CAPCITY（DC）

每次完成遊戲（不論勝敗）也會增加一定數量的DC，當它的數值增加得越多，玩者便可以攜帶更高的LV咭作戰。因為每張卡所列明LV也代表玩者所需要的DC數值，亦即是若攜帶LV20的咭，DC總數值亦會減20，餘此類推。當玩者攜帶咭的總DC數值超過限定的DC時，遊戲便不能進行直至等如或低於限定數值為止。另外，凡將限定的DC數值超過600，玩者便可以利用當中的50個DC，到MENU中的「PASSWORD」換取一張咭。

PASSWORD

當每逢玩者的DC值到達600或以上時，便可以到此模式中進行換咭。可是在換卡時是要把8個正確的密碼輸入才可，而要取得密碼就可看看隨遊戲附送的咭，在那裏左下角寫着的數字就是了；此外各位亦可以購買市面上販賣的《遊戲王》的公式遊戲咭，當中亦會有密碼的。不過各位可不要以為亂入密碼也會有機會有咭出現，因為每次入密碼不論對與錯也會扣取50DC的，所以不要亂試啊！



咭之種類

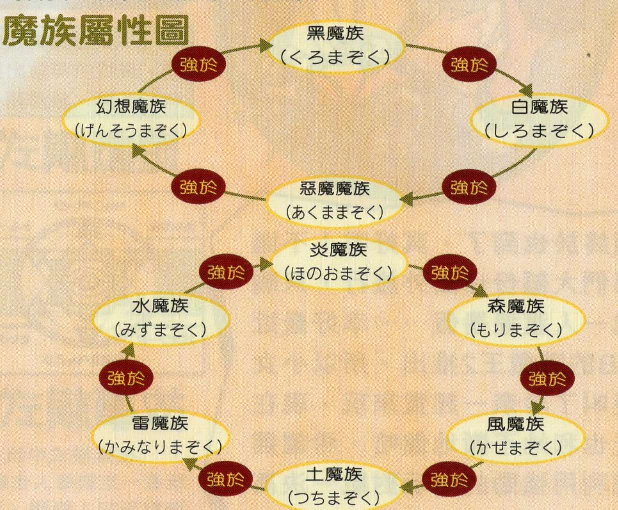
在今作出場的咭多達七百多張，比上集多出了接近一倍。而咭的種主要分為一般用來攻擊的怪獸咭、魔法咭（まほう）、陷阱咭（トラップ）和儀式咭（ぎしき）；怪獸咭共有20種，它們可以通過跟對手挑戰勝利時獲得，而在進行挑戰時把1張手上的咭與1張放出來的咭融合在一起，若選擇合適的話便可令其能力值上升，可是只能在那場戰鬥才可使用，戰鬥完結便會回復原狀。

魔法咭、陷阱咭和儀式咭就要在與對手完成10次的挑戰才可得手，魔法咭和陷阱卡也將會有其特別的效果向對手作出攻擊，而儀式咭就是能在戰鬥中令一組咭改變成更強的咭。在魔法咭中有一種是地區卡，當使用時怪獸卡就會因其種類而產生不同的效果，另外一種咭就是可以讓特定的怪獸咭在戰鬥提升力量。而當玩者使用陷阱咭時，它便會放在手上的咭之最左方，同時玩者亦可再使用多一次手上的咭，此卡只會有一個回合中有效，若對對手的咭起不到作用時便會自動消失。至於玩者在使用儀式咭時一定要小心想清楚才好作出行動，因為一旦利用此咭跟另外3張合成之後，這些咭也會立即消滅。

屬性對照

有玩開CARD GAME的朋友也知道每張咭也有其特別的屬性和能力的，而本作也不例外，若手上所持的咭之屬性是強於對手的話，那不論對手的咭是多強，也會被你的卡擊敗的。所以在遊戲是以屬性為首要，攻擊力或防禦力是次要。

魔族屬性圖



魔族、地區屬性圖（註：○＝效果良好，－＝普通，×＝沒有效果）

種類／地區咭	森(もり)	荒野(こうや)	山(やま)	草原(そうげん)	海(うみ)	闇(やみ)
龍(ドラゴン)	－	－	○	－	－	－
魔法師(まごうつかい)	－	－	－	－	－	○
不死身(アンデット)	－	○	－	－	－	－
戰士(せんし)	－	－	－	○	－	－
怪獸戰士(じゅうせんし)	○	－	－	○	－	－
怪獸(けもの)	○	－	－	－	－	－
鳥獸(ちょうじゅう)	－	－	○	－	－	－
惡魔(あくま)	－	－	－	－	－	○
天使(てんし)	－	－	－	－	－	×
昆蟲(こんちゅう)	○	－	－	－	－	－
恐龍(きょうりゅう)	－	○	－	－	－	－
爬蟲類(はちゅうるい)	－	－	－	－	－	－
魚(さかな)	－	－	－	－	○	－
海龍(かいりゅう)	－	－	－	－	○	－
機械(きかい)	－	－	－	－	×	－
雷(かみなり)	－	－	○	－	○	－
水(みず)	－	－	－	－	○	－
炎(ほのう)	－	－	－	－	×	－
岩石(がんせき)	－	○	－	－	－	－
植物(しょくぶつ)	○	－	－	－	－	－

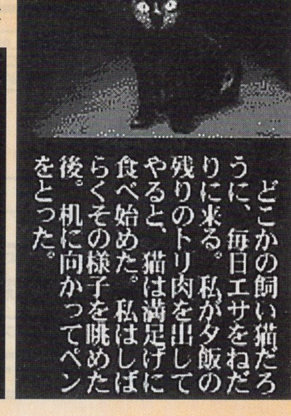
TERRORS

WS／AVG
發售商：BANDAI
發售日：預定8月5日
售價：2980日圓（附送耳筒聯接器版：3980日圓）
期待度：☆☆☆1/2



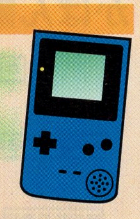
夏天的天氣炎熱，大家有什麼消暑方法呢？最近WS準備推出一隻恐怖的遊戲《TERRORS》，相信會令各位有一種另類的「冰涼」感覺。遊戲將分為五版，其玩法就好像看小說般，在附有圖片的畫面上看完一段文字後，便要作出選擇來繼續遊戲的發展。而WS將會特別為此作設計了3D立體聲，各位可利用耳筒來感受一下這恐怖的感覺。

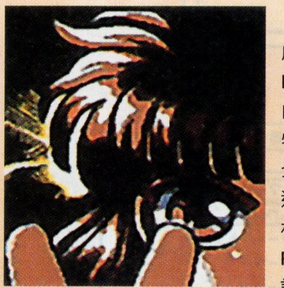




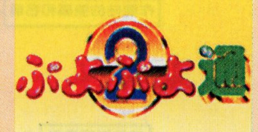
PUYO PUYO通

NGP／PUZ
發售商：SEGA • SNK
發售日：預定7月22日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆





之前剛推出過RPG版的著名砌圖遊戲《PUYO PUYO》，其系列《PUYO PUYO通》將移植在NEO GEO中，可愛的女主角亞露露又要利用類似啫喱的生物PUYO跟敵人戰鬥了。本作除了是完全移植之外，還加插了新的模式「PUYO PUYO實力測試」，那裏會定出一些指定測試題目，如「要用多少秒才可消滅邪惡PUYO」、「連鎖次數記錄」等，玩者可以在此考驗一下自己的能力。



GP 樂園

TEXT：J.J

COMICS ZONE 香港篇

第1屆香港漫畫節 第十屆香港書展 重點攻略

7月14日至7月19日，是香港首屆漫畫節舉行的日子。雖然有不少人會認為會場地點交通不方便，但這的而且確是屬於漫畫迷的節日……而7月21日至26日，則輪到第十屆香港書展舉行，到底今次漫畫節同書展有甚麼看呢？在下今次會重點帶大家看看其中數家較著名的出版社，看看他們在這些兩個展中出售的商品。

第一屆香港漫畫節
日期：99年7月14日至7月19日
時間：10:00~20:30(14／7)
09:30~20:30(15~18／7)
09:30~18:00(19／7)
地點：九龍灣國際展覽中心
門券：$20(大小同價，全線「地利店」預售)

第10屆香港書展
日期：99年7月21日至7月26日
時間：09:00~20:00(21／7)
09:30~20:00(22／7)
09:30~22:00(23~24／7)
09:30~20:00(25／7)
09:30~17:00(26／7)
地點：灣仔會議展覽中心新翼
門券：成人$20；小童$10(全線「地利店」及「OK便利店」預售)

玉皇朝

雖然不算得上是有大量新作漫畫登場，但玉皇朝仍是第一屆漫畫節中最具規模的漫畫公司，由他們所推出的商品種類，雖然未必是最多，但論花在宣傳上的資金，則相信沒有其他公司可以和他們相比。

為了提高漫畫節的氣氛，這次黃生更在最後關頭搞了個「大拍賣」行動，當顧客們購物每滿$100可得「金圓券」一張，然後便可用這「金圓券」競投「十大秘寶」，當中最珍貴的，首選那柄長逾四尺半的1：1實物原大天晶！

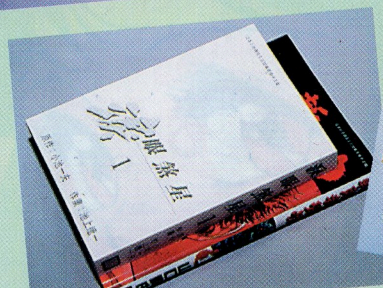
重點新書推介



小流氓珍藏集
售價：各$88
黃玉郎先生成名作、龍虎門前身的小流氓，將會在今次漫畫節中以豪華記錄集方式限量推出，黃生為了保留原汁原味，故意用回當時的手寫字，更連錯字亦保留下來……上下兩冊除各限量5000本外，亦會加送特製背心一件，讓各位一嘗當王小虎、石黑龍的滋味。



龍神 DRAGONMAN
售價：$13
《小魔神》告一段落後，邱福龍的新作便是他的另一名作《龍神》。這次雖然已沒有多年前初畫《龍神》時的班底，但看現時已公開的畫面，便知其質素有增無減，且看今次阿龍能否再成為香港漫畫壇上的佳話吧。




淚眼煞星
原作：小池一夫
作畫：池上遼一
售價：$28
除了《英雄本色》外，《淚眼煞星》應該可算得是池上遼一最為香港人熟悉的漫畫作品，這次改以比正常漫畫略細的文庫版大小推出，將會更具收藏價值。



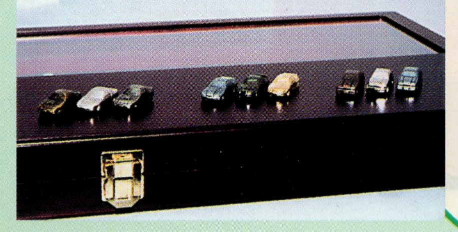
橙路 ORANGE ROAD
作者：松本泉
售價：$28
經典青春戀愛作品《橙路》的漫畫版今次將會由玉皇朝帶給香港讀者，雖然漫畫版初期的畫功略嫌不足，但那魅力是可以肯定的。



斬鬼者覺悟
作者：山口貴由
售價：$28
《斬鬼者覺悟》是近年在日本一部成為話題的前衛作品，其戰鬥場面的表達手法相當大膽，這次更會隨第1期隨送紀念鐵章一枚(共分2款)。



破軍星 SAKON
作畫：原哲夫
原作：隆慶一郎
售價：$28
《北斗之拳》作者原哲夫繼《花之慶次》之後又一以日本戰國為時代背景的作品，一個熱血非常的故事。



頭文字D #7
作者：重野秀一
售價：$28
玉皇朝為了令本地漫畫迷早日認清原裝正版的賽車漫畫，由第6期開始已將這本大受歡迎的作品改以周刊推出，且更由第6期開始連續6期送出故事中各人物愛車的金屬車仔，物超所值。

◆各期附送之金屬車仔一覽

第6冊	AE86	藤原拓海
第7冊	RX-7	高橋涼介
第8冊	GTR	中里毅
第9冊	CN9A	岩城清次
第10冊	S13	池谷浩一郎
第11冊	AE85	武內樹

重點商品推介





天晶子劍

售價：各$98

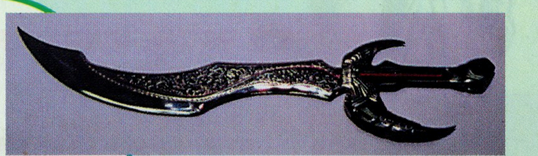
天晶既是子劍及母劍一對構成，已擁有天晶的你自然要配上子劍吧。這子劍共有3種顏色，配以木盒包裝，相當別緻。



八色神兵

售價：$1000

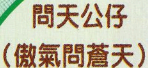
要數今次漫畫節最貴商品，相信非這「八色神兵」莫屬。八柄顏色不同的天晶分別以兩種質料製成，加上特製的木盒包裝，珍藏價值相當高。



地獄雷刀

售價：$298

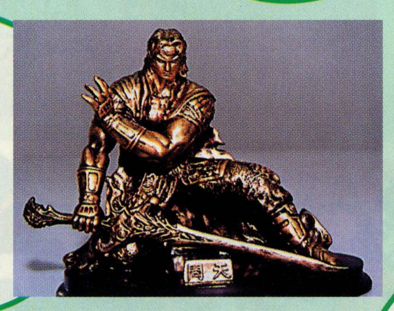
全長12吋的地獄雷刀不但重量十足，其表面更照足黃生設定有無數怨靈圖案，實際推出時更會附加地台，模仿被血鎖封印在地獄時的情景；全球限量500套，各有獨立編號。



問天公仔
（傲氣問蒼天）

售價：$150

以仿古手法製作的這個問天像，外表十足十中國的古典擺設，公仔分青銅色及銀色兩種，以配合閣下的喜好。



琥魄神刀

售價：$200

18吋長的琥魄相信會是本地開信刀史（？）上最長的一柄，在製作上玉皇朝亦按照原設定，將刀刃部份以橙黃色透明膠精製。

頭文字D T-恤

售價：各$120

其貌不揚卻在香港引起一陣熱潮的賽車漫畫《頭文字D》，在漫畫節內將會推出一系列T-恤，雖然截稿時仍未確定圖中哪一款會被量產化，但身為《頭文字D》擁躉就不應錯過。



龍神皮帶

售價：250

粗身皮帶配以重金屬製龍神LOGO扣，限量500套，每條皮帶上均有獨立編號。





龍神／小魔神 ACTION FIGURE 套裝

售價：普通裝$250／特別版$300

由美國著名雕刻師Derek Miller精心製作的兩個邱福龍筆下漫畫人物，質素明顯有別於一般同類產品；除了全身關節可動外，上色有80%以上是由人手完成，一套兩隻亦不過是$250，但在漫畫節期間只會限量發售1000套，屬搶購貨之一。





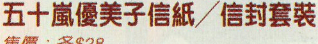












五十嵐優美子信紙／信封套裝

售價：各$28

五十嵐優美子 Memo pad

售價：各$18

五十嵐優美子貼紙

售價：各$12

一系列五十嵐優美子的精品系列，為漫畫節帶來了一點少女漫畫氣氛。

天行社

以《街頭霸王EX2》打響頭炮的天行社，今次只會參加第十屆書展，而他們的重點則是剛擊敗六大漫畫公司而取得的《拳皇'99》漫畫版，而配合這次重頭作品的推出，天行社亦準備了不少商品，作為首次參加同類活動，他們似乎深明自己的讀者層較為年輕，因此商品的價格設定得相當便宜，抵買至極。







◆《拳皇》在許景琛先生筆下獲得了新生命，可見許先生右手的威力絕不在八神庵之下

拳皇'99 THE KING OF FIGHTERS Millemium Battle

編繪：許景琛＋李中興
售價：限定版A $120／限定版B $13

在書展推出的《拳皇'99》創刊號將會推出兩個特別版，限定版A「八神庵禮盒版」會隨袖珍漫畫付送9吋八神庵像一個，並以印有獨立編號的楓木禮盒獨立包裝；限定版B則會打破全世界漫畫的記錄，製作一個「九摺」的特別版封面，全長65吋的封面以優質膠片製作，每本同樣印有獨立編號，亦會如普通版一樣附送Q版鋼公仔及刮刮卡一張。



◆雖然第1集仍未推出，但第2集的封面就已經完成得七七八八，且水準亦相當之高。







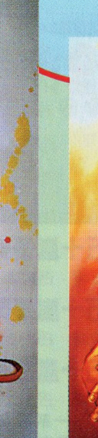
◆製作中的65吋長特別版封面。配合同期推出的65吋長街霸特別版封面，簡直就是《SNK VS CAPCOM》的前哨戰！

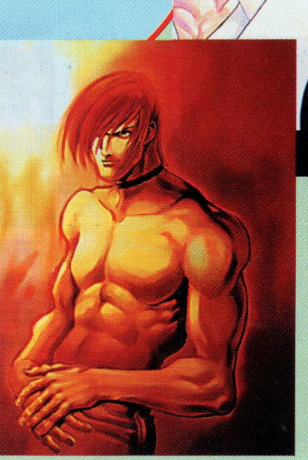


八神庵複製原畫集

售價：$30

內附六張由許景琛先生精心製作的八神庵插畫，更以日本的同類原畫集規格推出，售價卻只是其1/4以下！





等身大海報

兩款充滿氣勢的K'及草薙京等身大海報，最適合貼在房門背後，又或是用硬板錶起來應該亦會有很佳的效果。



文化傳信

中華英雄全面出擊！

同時參加漫畫節及書展的文傳，其皇牌正是現時最具話題性的《中華英雄電影版》！除了一系列以電影版為題材的漫畫、小說及特刊外，大量着衫公仔及Q版公仔亦可見文傳這次對《中華英雄》的重視程度。



中華英雄電影漫畫版

售價：$30
(第一屆漫畫節發售)
編劇：文雋
編繪：曹偉棵

由一向擅於繪畫明星的曹偉棵，將英雄與無敵的自由神像一戰一次過重現，加上全書以靚紙印製，質素有別於一般本地漫畫！



中華英雄外傳(無敵篇)

售價：$13
(第十屆香港書展發售)
主編：葉明發

文傳趁着今次的電影版而推出的全新外傳故事，創刊號會隨書附送《珍藏武林秘笈》一本，讓未接觸過《中華英雄》的讀者能對故事有基本的認識。



中華英雄彩圖原畫集

售價：$60
(第一屆漫畫節發售)

將「馬榮成」年代中華英雄的經典彩圖毫無保留地完全輯錄，身為《中華英雄》迷沒有不買的理由。

Q版中華英雄公仔系列

售價：每組$100

以搞笑形象將《中華英雄》經典場面重現，公仔以兩個為一組，各有可互扣的活動地台，方便大家組合出心目中的決戰場面。



◆無敵VS華英雄



◆司徒無量VS華劍雄



◆鬼僕VS金太保

中華英雄大系

中華英雄電影特刊

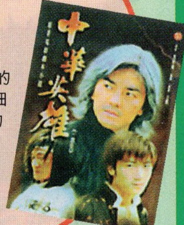
售價：$85
(第一屆漫畫節發售)

輯錄電影中的精采劇照，會場中更限量4000本隨書附送電影菲林一格，收藏價值不容置疑。

中華英雄電影小說版

售價：$45
(第一屆漫畫節發售)
原著編劇：文雋
文字處理：葉念琛

以劇本形式來推出的小說版，令讀者能詳細地了解劇中每一場戲的環境、每一句對白，加上以劇照作為插圖，投入感更強。



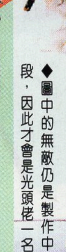
中華英雄漫畫紀念版着衫公仔

售價：每款$200

這套11吋高的着衫公仔有別於一般的ACTION FIGURE，在人物的神態上相當傳神；整個系列共有華英雄、鬼僕及無敵一共3款，每個公仔均附有不同配件，每款限量2000個(獨立編號)，其中華英雄更有發行量特別少的「電影造型特別版」。



◆完成品的英雄面相會豐滿少許，以求更接近原著的神緒。



◆三款着衫公仔中，鬼僕最能保持原作的神態，其面具除下後露出的樣子亦一如原著中的可怕。



◆圖中的無敵仍是製作中階段，因此才會是光頭佬一名。

重點新書推介



小倩劇場版 全1集

作者：徐克
售價：$55

《小倩》是全港首部3D動畫，而本書正是它的全彩色漫畫劇場版，裏面除附有精美彩色拉頁海報外，會場內更會有限量燙金版發售。

棋魂 #1

原作：堀田由美
漫畫：小畑健
監修：梅澤由香里二段(日本棋院)
售價：$30

以相當冷門的棋類「圍棋」為題材的作品，主角光仔被日本古代的天才棋士上身，令他漸漸進入了圍棋的世界中。





魔動天使運寶哥 #1

作者：江川達也
售價：$30

江川達也繼《小魔星》之後又一搞笑作品，主角運寶哥喜歡憑魔法幫人，卻往往烏龍百出，瘋狂爆笑。

HAPPY MANIA #1

作者：安野夢洋子
售價：$38

同名日劇的原著漫畫，亦是今次文傳一系列日本翻譯漫畫中的重點作品，故事講述渴求好男人的女主角如何在眾多追求者之中追尋白馬王子。

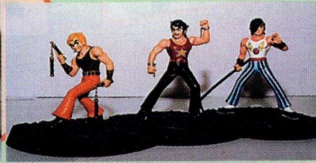
重點商品推介

龍虎門經典人物彩色首辦

售價：每款$130

以《龍虎門》人物初代造型為題材的這一系列彩色首辦，以完全限量方式推出，每款1000個各有獨立編號，其地台更可組合起來。







HAPPY MANIA Mini T-Shirt

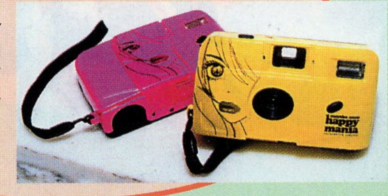
售價：每款$80

印有《HAPPY MANIA》圖案的女裝緊身T-Shirt，備有黃色、粉紅色及綠色以供選擇，會場內更會舉行「HAPPY MANIA俏女模選舉」，不容錯過。

HAPPY MANIA 相機

售價：每款$80

印有《HAPPY MANIA》圖案的輕便相機，簡簡單單的機身卻附設閃膽功能，備有粉紅及黃兩種顏色。



井上雄彥再臨天下！

作為首屆漫畫節的重點，天下在日本漫畫方面請來了特別嘉賓井上雄彥先生到場舉行簽名會，此外亦有比日本還要早推出的《浪客行合訂本 #3》，以及浪客行的原稿畫集，大型海報等推出。



浪客行合訂本 #3

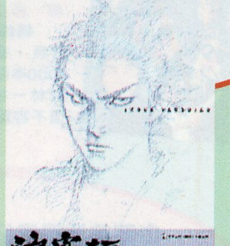
作者：井上雄彥
售價：精裝版 $45
平裝版 $30

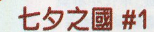
同樣是在漫畫節內優先推出的最新合訂本第3期，比日本版還早了一個星期推出，相當難得。

浪客行 原稿畫集

售價：$45

收錄井上雄彥先生親自揀選的原稿複製內文，每一張均是作者的努力與心血的見證。





浪客行 巨型大海報

售價：$38

由日本原裝彩稿複印而成的23吋×34吋高質素巨型海報。



浪客行 超特長海報

售價：$48

17吋×43吋的超特長海報，氣勢比16:9電視畫面更勁更具迫力。

重點新書推介

他與她的事情 #1 & #7

作者：津田雅美
售價：每冊 $28

近期大受歡迎同名動畫的原著漫畫版，這次會一口氣先推出第一期及最新的第七期，之後亦會以雙周刊的形式陸續推出第二至第六期。

漫畫節期間會有1000本漫料Logo特別版限量發售。

七夕之國 #1

作者：岩明均
售價：$30

《寄生獸》的作者岩明均以懸疑手法所寫的新作，在漫畫節期間更會限量發售激凸專色封面特別版。



街頭霸王 III RYU FINAL 天之卷、地之卷

作者：中平正彥
售價：各 $30

日本版的《街霸III》漫畫；全書以阿龍為主角，描述他作為格鬥家的一生，最後更以他和宿敵豪鬼的一戰作全書的高潮，兩期完的單元故事。





精選 20 吋 × 30 吋巨型海報系列

售價：各 $25

3 × 3 eyes

作者：高田裕三



我的女神

作者：藤島康介



CardCaptor 櫻

作者：CLAMP



COMICS ZONE 日本篇



神風（第1~2卷）

「神風」這名是書中的一把神劍的名字，書中主角石神卡洛，是一千年前地之民的血統後繼者。就在世界仍稱之為「天道神道」時，天神之正統子孫只有地上人一種，由於氣候異變的影響，令到他們分為空、風、火、水和地五個部族，並分別擁有空、風、火、水和地的能力，他們這些「化外之民」是要擁有群遵守自然法則精神的人。不過文明的發達，令到一些「化外之民」失去這種精神，有些更失去這些力量，「人類」也就是這樣誕生。

在一千年前反自然法則的外來者出現，牠們就是要破壞世界秩序的八十八匹魔獸，這時有五位戰士出現對抗，那就是「化外之民」的正統繼承者「不末化外之民」，很可惜其中三位火人、風人和空人的遺傳因子，在封印八十八匹魔獸之前受到操控，於是現在他們便企圖令八十八匹魔獸⋯

這本書的畫工相當有水準，可惜日文用字方面比較深，而且有些是古文，看起來需花些時間。另外書中也有不少暴力場面，這點讀者們要注意。





《本週正書推介》

To Heart Vol.1、2

作者：高雄右京
出版社：Mediaworks
售價：各550日圓

推出過個人電腦版後，次世代家用遊戲版和電視動畫版亦相繼推出，那漫畫版當然亦是少不了的，今作的內容方面，基本上與電視版的內容是差不多，不過看下去故事好像比較搞笑少許(本人只是買了動畫版但仍未看所以不能詳評)，而且亦有一些該是動畫版中沒有的原作故事出場。人物方面亦畫得很可愛，很多時會有3頭身的Q版公仔出現，正如上文中所說，加上其內容，看下去會覺得比較生鬼可愛。



源平傳 NEO

-兄與弟-（1）

原作：あかはりさとる
作畫：別天荒人
出版社：角川書店
價格：580日圓

在「少年ACE」連載的漫畫《源平傳NEO》，在近日推出了單行本，故事敘述在文治五年的八百年後的事，在一個現代的世界中，一群擁有前世記得的能力者，為了報仇說恨而集合起來，並且向死敵源義經發動攻擊，這群自稱為「平民」的能力者還打算取得「靈都」，究竟「靈都」是甚麼呢？



Love hina vol.3

作者：赤松健
出版社：講談社
售價：390日圓

上回說到浦島景太郎與成瀨川なる參加東京大學的入學試，經過多番努力，結果終於出來，結果是景太郎再度考不上，而同考的なる亦一樣，二人在沮喪之餘，決定暫時離開「ひなた莊」一段時間，到處去作散心旅行。而書中的一位女角「忍」以為他們二人可能會發生些不詳的事，於是便與「ハショウ」偷偷出外四處尋找二人的足跡。另一面旅行中的景太郎與なる在旅程中遇上了一位同是第三年考不上東京大學，叫「乙姬」的21歲女孩，她性格比較呆板、很魯莽、而且體弱很容易會暈到，結果弄了不少笑話出來；同時景太郎事實上早已對なる懷著戀情，可是一直不說出，當中有一次他曾說過給乙姬聽，而乙姬竟將這事說給なる聽，始才發覺二人根本是喜歡著對方的，最後在一次漂流到無人島(實際是乙姬家中附近的後花園／沖繩)時，經常一個誤會後，景太郎終於可以向なる表白。之後與乙姬分別後，二人在棧橋上，與乙姬送給二人的溫泉龜玩之餘，更表達各自的心意，突然間ひなた莊的又人來到，破壞了他們的好事，其後景太郎會再暫時住在ひなた莊處，究竟以後會再有甚麼事發生呢？

TEXT BY MS & 山寺良牙

動畫新聞組

組長：天下一之無責任男

勇者之中的勇者．勇者王降臨

《勇者王》敵友大分析(1)——機械編

《勇者王》將於8月1日起，逢星期日早上9:30分於翡翠台播出

其實，《勇者王》的故事和一般的勇者作品是有一定程度上的分別，首先，勇者系列的作品大致可以為兩部份，一種是以「外星生命體」為主的；而另一種則是「超AI搭戴」的機械人，而《勇者王》則是兩者兼備，而整個《勇者王》的故事便是一顆「G STONE」開始……

在《勇者王》之中，主角「獅子王 凱」所屬的組織「GGG」是一個對抗不明生命體「ZONDER」的特殊組織，組織的成立是因為在故事開始的兩年之前，一隻白色的獅子機械人從宇宙來到地球，而且他救了在宇宙航行之中遇上「ZONDER」而身受重傷的「獅子王 凱」，由這刻開始，「凱」便和獅子機械人「GALEON」連成一體，然而，「GGG」中的眾人也不知道「GALEON」同時帶來了真正的救世者——「護」。

以下便是在《勇者王》之中的早期機體介紹

DIVIDING DRIVER

為方便GAOGAIGAR戰鬥而開發的武器，其實這東西的用途只有一個，便是在正常的空間之中製造別一個「扭曲」的空間，在之中戰鬥便不會傷及在正常空間的人們。

GAOGAIGAR

本故事的主角機體，他是由獅子王凱、GALEON、DRILLGAO、LINERGAO和STEALTHGAO融合而成，他的絕招便是「HELL AND HEAVAN」，能夠將「ZONDER」機械人的心臟取出。

獅子王 凱

本來是宇宙飛行員的「凱」，因為一次宇宙航行時遇上「ZONDER」，因而身重傷，幸得「GALEON」所救，回到地球之後得到父親「獅子王麗華」改造，成為可以和「GALEON」融合的再造人。

ARMOR TRUNK

在一般的情況之下，凱是不會穿着裝甲行動，在非出動期間，其裝甲便會裝在這「衣箱」之中。

GAO BRACE

只要凱戴上它，大叫「EQUIP」，再造人凱便會進入戰鬥狀態。

DRILLGAO．LINERGAO．STEALTHGAO

這三部機體是合體成「GAOGAIGAR」不可缺少的部份，其中的「STEALTHGAO」和「DRILLGAO」在非合體之時也可以和「GAIGAR」合體作戰

GAIGAR

這是獅子王凱和GALEON融合之後的形態。

GALEON

從宇宙到地球的不名機體，牠除了將凱由ZONDER的魔掌之中回外，亦將「護」送交給「天海勇」、「天海愛」兩夫婦養育。



超竜神

屬於「GGG」機動部隊的一員，「超竜神」是由「冰竜」和「炎竜」合體而成，在故事早期他是協助「GAOGAIGAR」戰鬥的唯一同伴。

冰竜

他和「炎竜」一樣是繼「GAOGAIGAR」之後所製造的超AI機械人，他所擁有的超AI的名字其實是「GBR」(G-STONE DRIVEN BRAVE ROBOT)。

炎竜

和「冰竜」一樣裝有「GBR」的機械人，戰鬥力方面和「冰竜」相若，他們合體便能成為「超竜神」。

G STONE RIDE

這便是在「凱」身體之中收納「G STONE」的裝置，這亦是「GAOGAIGAR」無窮力量的泉源。

ERASERHEAD

這不是「超竜神」的武器，其實這是為了將「GAOGAIGAR」和「ZONDER」戰鬥之後巨大的能源消去的設備，而且為了不同的需要，更有大小不同的型號。

GGG（GUTSY GEOID GUARD）

這是一個秘密織，其用餘便是對抗一種不知名的外星敵人，然而，這個組織的主腦本身便是世界有名的「宇宙開發公團」的總裁——太河幸太郎，而從「G STONE」和「GALEON」之中創造出「GAOGAIGAR」的便是獅子王凱的父親——獅子王麗華博士。除了他們二人之外，在秘密組織「GGG」之中的每位成員也是各有所長，負擔着不同的工作。

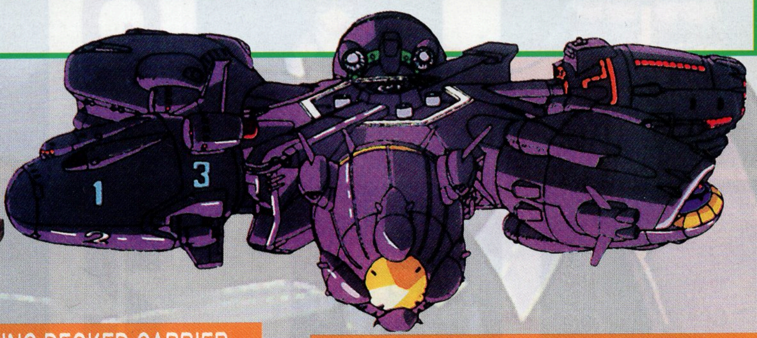
GGG BARRIER LEAF

這便是「GGG」的秘密基地，基本上這基地是由7個部份組成，分別是中間的主體(指揮中心)「HEXAGON」，而外圍的6個部份是可以分離獨立行動的機動部份，他們對「GGG」的工作非常重要，他們之中有科學艦、運輸艦、維修艦等。

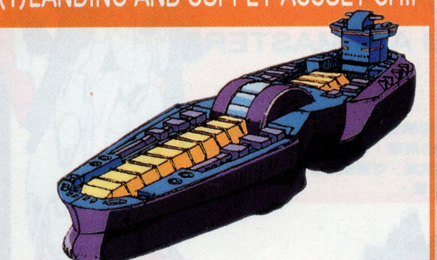
HEXAGON

這便是「GGG」真正的核心部份，所有的行動也是由這裏發出指令，而且，為了預備特發事件，在這核心部份之中更有兩個「指揮室」，以應不時之需。

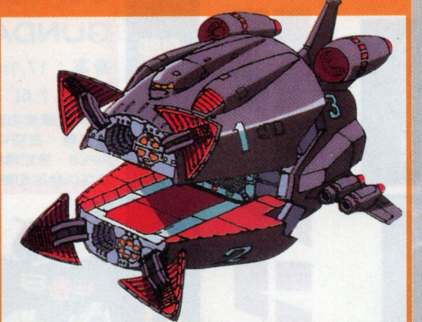




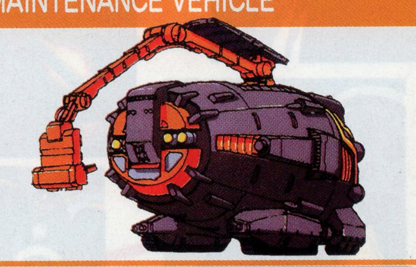
(1)LANDING AND SUPPLY ASSULT SHIP



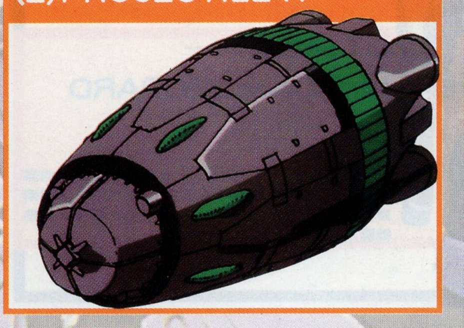
(3)TRIPLE FLYING DECKED CARRIER



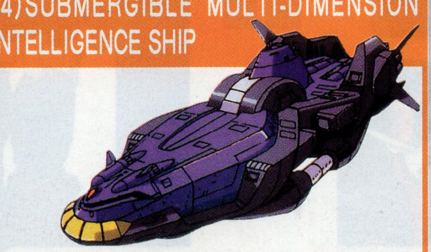
(5)AMPHIBIOUS ARMORED MAINTENANCE VEHICLE



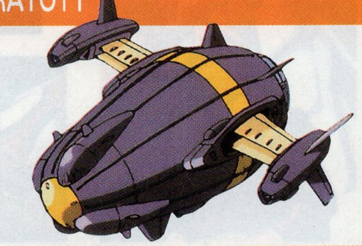
(2)PROJECTILE-X



(4)SUBMERGIBLE MULTI-DIMENSION INTELLIGENCE SHIP



(6)ULTRA-TECHNOLOGY LABORATOTY



組員：機動戰士MS

機動新世紀 GUNDAM X

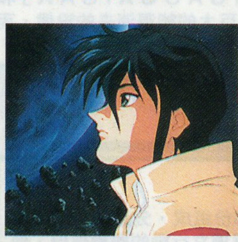
前言

相信各動畫迷都知道今個暑假有很多「正」動畫，在8月1日開始在翡翠台有SUNRISE的《勇者王》播映之外，還有《機動新世紀GUNDAM X》，而播映時間是逢星期日早上的9:55至10:25分，不知道各FANS對GUNDAM X的認識有幾多？現在就為大家介紹一下。

STORY

從前有一場戰爭，由一個殖民衛星所發起的獨立運動，引起紛爭牽連到整個地球，結果變成全面戰爭，戰爭維持拉鋸戰的狀態後8個月，宇宙革命軍為了強迫地球聯邦投降，決定實行為地球帶來嚴重傷亡的殖民衛星墜落計劃，面對着這次作戰的地球聯邦軍政府，投入秘密開發的兵器MS GUNDAM，以抗戰到底的姿態進行底抗，可是以GUNDAM最終兵器SATELLITE CANNON的一擊，成為地球史上最大悲劇的導火線，急於取勝的革命軍強行作戰，以及地球聯邦毫不退讓的作戰態度，戰爭進入了白熱化的階段，最後給予地球致命的傷害，有數以百億計的人口消失，戰鬥再沒有勝負之分，就這樣過了15年…故事也就是從這裏開始…

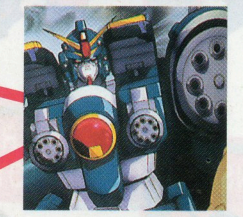
OPENING





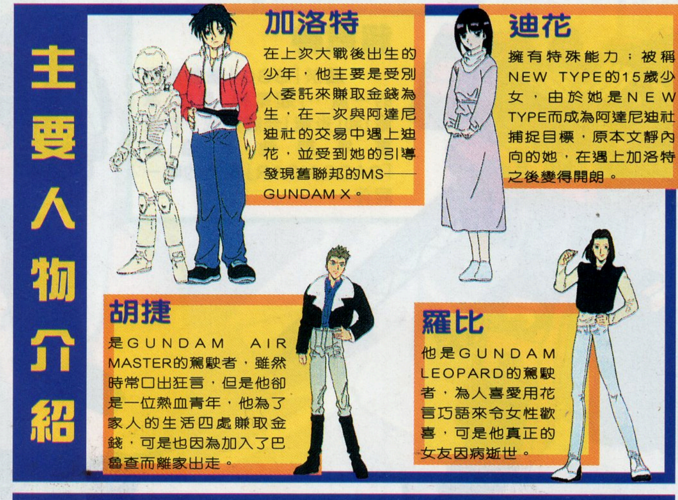








主要人物介紹



加洛特
在上次大戰後出生的少年，他主要是受別人委託來賺取金錢為生，在一次與阿達尼妞社的交易中遇上妞花，並受到她的引導發現舊聯邦的MS——GUNDAM X。

迪花
擁有特殊能力：被稱NEW TYPE的15歲少女，由於她是NEW TYPE而成為阿達尼妞社捕捉目標，原本文靜內向的她，在遇上加洛特之後變得開朗。

胡捷
是GUNDAM AIR MASTER的駕駛者，雖然時常口出狂言，但是他卻是一位熱血青年，他為了家人的生活四處賺取金錢，可是也因為加入了巴魯查而離家出走。

羅比
他是GUNDAM LEOPARD的駕駛者，為人喜愛用花言巧語來令女性歡喜，可是他真正的女友因病逝世。

主要機體介紹



GX-9900——GUNDAM X

身高：17.1m
重量：7.5t

它是舊聯邦政府極秘開發的MS，曾參與過上次的戰爭，在它身後的裝備就是最終兵器SATELLITE CANNON，當它吸收由月球傳來的能量時，其背後的反光鏡就會打開形成一個「X」字，接着就能將超強力的能量發出，其威力足以破壞一個殖民衛星。

GW-9800——GUNDAM AIR MASTER

身高：17.1m
重量：7.5t

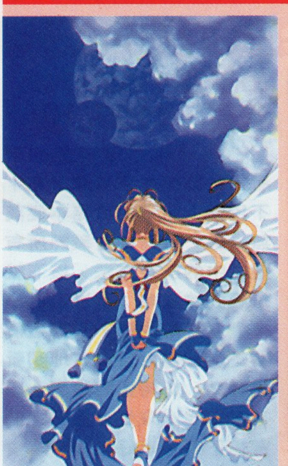
與GX一樣是由舊聯邦開發的MS，它可以變形成一部戰鬥機，在空中自由飛翔，其腰部的兩支BUSTER RIFLE，是它常用的武器，可是威力並不強，唯一好處是可以變形和善空中戰。

GT-9600——GUNDAM LEOPARD

身高：16.8m
重量：8.5t

同樣是由舊聯邦開發的MS，全身均裝有強力的彈藥，單是右肩已裝有11發飛彈和6門機關砲，胸部兩旁也藏有2門格林機關砲，雖然其攻擊力很高，但是機動力就非常之低，只適合於陸戰。

千呼萬喚始出來・女神電影版2000完成！！



相信看動畫超過3年以上的讀者們一定會認識《我的女神》(原名『ああっ女神さまっ』)這個名字，在其OVA推出之後，受到一致的好評，其華麗的作畫，溫馨的故事內容令不少的觀眾被深深吸引着，直到現在，這故事依然在連載中，而OVA作品仍是那麼受歡迎，至於早陣小的「Q版」則可說是「跌WATT」之作，完全失去了《女神》應有的特色。

不過，所有的「女神迷」要留意了！因為之前提及過的「女神電影化」計劃現在得到正式的落實，而且製作已經開始了，預計完成的日期是2000年，在故事之中，三位女神和螢也仍健在，而且更有在OVA版之中沒有出現過的人物登場，大家要密切留意上映日期了！

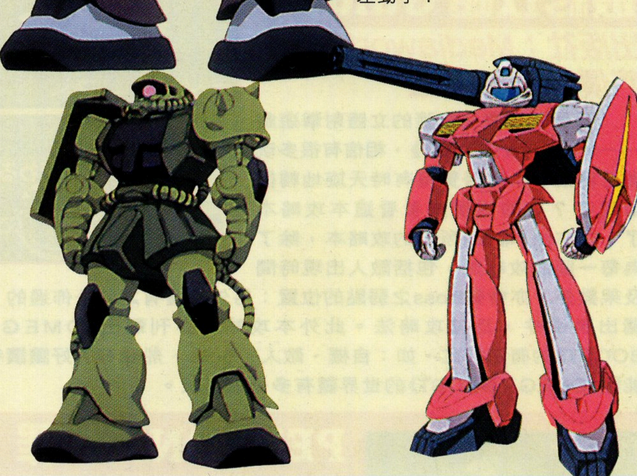


吓？《TURN A GUNDAM》玩復古？！



噢！實在是太過震撼了，因為《TURN A GUNDAM》的故事實在太過「迷離」了，而在故事之中的機械人亦令人感到非常困擾，事關在故事之中已經出現了以前的水陸兩用MS「卡保」，而現在又有在之前非常著名的機體「渣古」出現？！

非也！非也！其實這只是「先入為主」觀念令大家有所誤會，因為這隻「類似」渣古的機體的名字是「波煞羅」(ボルシャーノン)，他們是「地球人」的戰鬥機體，而在「月球人」一方，他們亦在宇宙船的遺跡之中找到了一部和一年戰爭中的「鐳射大砲」非常類似的MS「CANNON依發度」(キャノン・イルフート)，在他肩上的大砲威力驚人，然而，在白兵戰上便真是差勁了！



《寵物小精靈》最新電影版速報





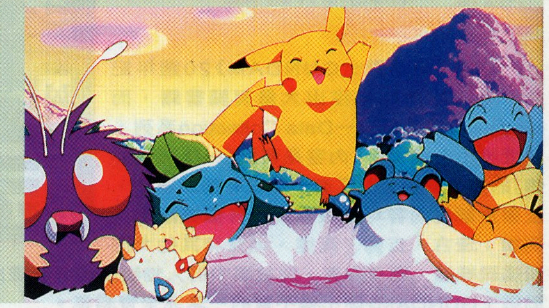


7月17日正是《寵物小精靈》最新的電影『幻之小精靈 路基亞』上映的日子，所以在這裏為大家介紹一下這次的故事內容。話說小志等人繼續他們的冒險歷程，這次他們來到一個名叫「橙群島」的地方，在那裏他們遇上了一個身份不明的小精靈收集者——捷拉丹，他竟然捉住了小志一直也捉不到的「火鳥」，而亦由於這事情的發生，令天地發生異變，當一切也變得混亂之時，在小志等人面前突然出現只在傳說中出現過的小精「路基亞」……



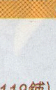


因為『幻之小精靈 路基亞』的片長問題，所以同場會加映另一部《寵物小精靈》短片，片名是『比卡超探險隊』，故事內容方面非常簡單，在旅程之中，小志等人為了要找尋食物，於是便要留下比卡超作守衛，而閒來無事的比卡超在閒逛之間來到了「小精靈山谷」，在那裏他遇上了不少的小精靈，很是熱鬧呢！





FIRST LOOK



Presented by：MS、神皇、赤目黑龍、福田
次元讀者：山寺良牙
特別鳴謝：TOKYO EXPRESS（旺角彌敦道信和中心118舖）
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

電擊攻略王 OMEGA BOOST 最終攻略 Guide



出版社：Mediaworks
售價：1200日圓

這個既刺激又緊張的立體射擊遊戲——《OMEGA BOOST》，相信有很多玩者已玩過了！有否覺得有時天旋地轉很難玩呢？有的話便要看看這本攻略本了！這本由「電擊」所出的攻略本，除了為每一版的攻略法，包括敵人出現時間及架數外，亦會有Boss之弱點的位置；另外亦會有之前公佈過的關出現條件，及其攻略法。此外本攻略本亦刊載出《OMEGA BOOST》的有關設定，如：自機、敵人、Boss、船艦等，好讓讀者能對《OMEGA BOOST》的世界觀有多一點認識。

PERSONA 2 罪 攻略默示錄



出版社：講談社
售價：1200日圓

角色扮演遊戲（RPG）名作——《PERSONA》系列，其第二作「罪」現在推出其攻略默示錄（攻略本），內容除了有其世界觀、人物詳細介紹、故事及地圖攻略外，有關小遊戲的攻略亦佔很重要的位置，對於其攻略法有很詳細的分析，而資料方面亦十分之充實，可說是《PERSONA》必要的寶物。

機動戰士GUNDAM一年戰爭外傳2 Data Collection 9



出版社：Mediaworks
售價：880日圓

適逢《機動戰士GUNDAM》20週年記念，各大出版社均推出大量有關書籍，而Mediaworks亦推出一Data Collection系列，最近推出至第9集，內容是有關「一年戰爭外傳」的第二部份，除了有小部份有關故事外，全書大部份內容均是故事內的各機械設定，例如：渣古、吉姆、高達、坦克和其他大型船艦戰機等，應有盡有，連故事中的人物設定也有刊載出來，是《機動戰士GUNDAM》迷不得不買的一套完全資料集。

捉猴呀！ Official Guide Perfect Get Book



出版社：Aspect
售價：1100日圓

相信玩過這遊戲的玩者也會對操縱束手無策吧！不用怕！有了這攻略本便萬無一失，首先她會教熟所有遊戲中的操控方法，接下就是版面的攻略：別以為動作遊戲便不需攻略，由於這個遊戲版圖極大且沒有地圖看的關係，有時要將版面上所有猴子找出來並且捉回牠們實在不易，幸好這攻略本會將每一版面的地圖整個刊出，並且將每個區域敵人之分佈及猴子所在的位置圖文並茂的介紹。最重要的就是連Boss的攻略方法，以至玩Time Attack時的最快路線也刊出。

超級機械人大戰 Complete Box 必勝攻略法



出版社：雙葉社
售價：1800日圓

在機械人動畫迷和戰略遊戲迷之間十分受歡迎的戰略遊戲系列——《超級機械人大戰》，早前在PlayStation上推出其總集編「Complete Box」後，隨即再次掀起一陣陣「機戰」熱潮，不過始終這個系列的遊戲還是十分難玩。到了現在終於有攻略本出現，這本「必勝攻略法」收錄了整個「Complete Box」內所有版面敵人的出場位置、戰略技巧等，另外無論敵人及己方部隊的人物、機體、武器、以至性能和故事均有極為詳細的資料刊載出來，分分鐘可以拿著這本攻略本而打遍天下無敵手。（是否太過跨張呢？）

Twin's Story 想傳達給你聽…… 公式攻略 & Visual Book



出版社：Soft Bank
售價：2400日圓

此遊戲在日本頗受歡迎，除推出過Windows 95/98版外，亦在最近推出其中文電腦版（譯名：孿生物語）和PlayStation版。就趁PlayStation版出動之時，Soft Bank亦同時推出其公式攻略&Visual Book，與其說是攻略，倒不如說是畫集，原因是畫集方面的比重很高，佔了書的大半本，攻略部份全放在書的後面位置，而最大特色就是這本書的攻略亦能對應電腦版，即使沒有PlayStation版遊戲的也可，當然中文版的亦能對應。


加藤愛
・爽朗的天使

IDOL SHOT!

PROFILE

姓名：加藤あい/Kato ai
出生日期：1982年12月12日
年齡：16歲
出身地：愛知縣名古屋市千種區
星座：人馬座
身高：161cm
血型：O型
三圍：B78 W57 H82
興趣：電影鑑賞、音樂鑑賞、拍照、收集雲的POSTCARD
擅長：鋼琴、滑雪、游泳
喜歡的藝人：渡部篤郎、松雪泰子、岡村隆史

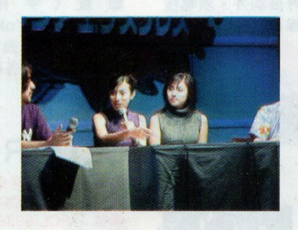




踏足演藝界已有三年的加藤愛在今年可算是她的豐收年，成為了其中一位極受歡迎的女星。以加藤愛的爽朗外形不單受到廣告商的垂青、而且更得到不少支持者所支持。在電視劇集方面，雖然她現在還未做過一些重要的角色，但曾經參演出的劇集亦不少，而其中對香港人較為熟悉的有『聖者之行進』、『GIFT』等。另外，在廣告方面則有Johnson&Johnson—「Clean&Clear」、NTT DoCoMo—「傳呼機」等。

對於人氣急升的她當然少不了接受不同潮流雜誌訪問、拍照等等，而且她更成為一些雜誌封面人物，如：TOKYO WALKER、B.L.T.、Girls!、FRIDAY、HOT • DOG PRESS等等。除此之外，出版商更為加藤愛在1997和1998年分別推出兩本其寫真集—「あい」、「FRIEND」，另外她的寫真散文集—「なないろの愛」已在今年4月推出了，而且加藤愛為了這本散文集在5月舉行一個握手會。

加藤愛不單會在廣告、劇集中出現，更參與過ENIX推出的PlayStation遊戲—《歐亞列車殺人事件》，而當中亦有深田恭子和榎本加奈子等大家所認識的女星。





星之網

CHANNEL AI

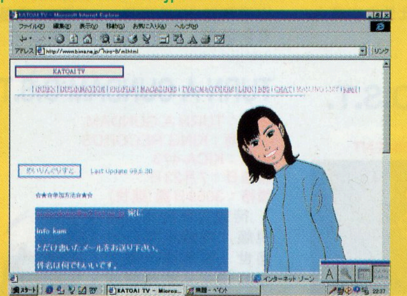
http://nagoya.cool.ne.jp/araima



《CHANNEL AI》雖然沒有多特別的東西，但當中有關加藤愛的資料卻十分整全，而且更將資料分門別類，不單有她曾經做過的工作、亦有她在該月的工作LIST等，如想了解多點加藤愛不妨這個網址走走。

KOTOAI TV

http://www.biwa.ne.jp/~hiro-8/



《KOTOAI TV》不單網頁設計讓參觀者覺得舒服，資料亦十分詳盡。另外，網頁中亦會有四段廣告讓大家欣賞，而其LINK LIST不只有加藤愛的其他網址，亦有很多連接其他IDOL的LINK存在。



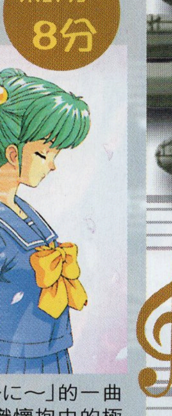
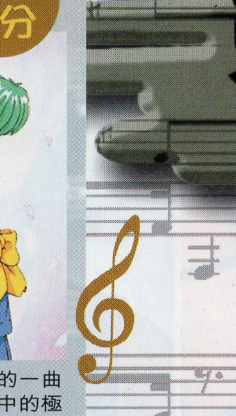




心跳回憶 Drama Series Vol.3 啟程之詩
Original Game Soundtrack

樂評分：8分

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-4
發售日：4月23日
價格：2854日元

相信有很多玩者已玩完這遊戲，有否覺得劇情十分感人呢？事實上一遊戲的成功除了人物、系統……等之外，音樂亦是重要的一環，而今次所介紹的就是《啟程之詩》的原聲大碟。本碟的特色當然是收錄遊戲內的音樂啦！在整隻碟中有八成以上的音樂是屬於「鋼琴音樂」，而且音樂是帶種「柔和得來有點傷感」的感覺，特別是將整個遊戲完成後（當然是早已哭了出來），再次聽回這隻大碟的話，遊戲內的感人情節立刻便會再次在腦海中出現，特別是在「幸せのイメージ〜はるかなゴールに〜」的一曲中，立刻便回想到主角（玩者）奮力地完成遙遠的賽程，並倚在詩織懷抱中的極感人場面。就算不是要玩過此遊戲，用這大碟來作鬆馳一下極度緊張的心情，也是一個不錯的選擇；另外碟中亦收錄詩織的一首新曲。

（山寺良牙）

PURE HEARTS

樂評分：6分

主唱：SHAZNA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24131
發售日：6月30日
價格：3059日圓（連稅）



在樂壇打滾了好幾年的SHAZNA，幾過Major Debut和轉換唱片公司等大動作後，終於等到她的第二張大碟面世。由於主音IZAM的美豔女性打扮，所以即使她的歌曲並非像標準Visual系那般堂皇華麗或崩裂搖滾，人家也是將其當作V-Rock看待，只是對喜歡視像系的朋友來說今次真的會頗失望。一年半前SHAZNA能夠以《紫羅蘭September Love》取悅樂迷，最主要是IZAM走着十多年前Boy George的路線，在當時來說確實真的很新鮮，只是到了現在她的Pop-Rock好像洩了氣那樣，幾近沒有朝氣可言，愈聽愈發覺進步不大，結論筆者喜歡的還是Indie時期之SHAZNA。

（福田）

7月份New Release推介

日本POP DISC

FINALE

主唱：Pierrot
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24150
發售日：7月7日
價格：3059日圓(連稅)

今年大放異彩的Visual Band，這次首張大碟收錄了出道以來4隻細碟像《Last Letter》等共13首作品，其壯大世界觀可從沒有國際限制的音響與劃時代的戲劇性歌詞看到。

這個星空的那方

主唱：岡本真夜
發售商：德間JAPAN COMMUNICATIONS
編號：TKDA-71640
發售日：7月7日
價格：1020日圓(連稅)

近年來相當受歡迎的創作女歌手岡本真夜，除了能作出一手好曲詞外，演唱技巧亦很純熟，這首慢歌描述對已離開人世男友的感情，控制得洽到好處，至於同碟另一首則是CM歌。



toi et moi

主唱：安室奈美惠
發售商：avex trax
編號：AVDD-20335
發售日：7月7日
價格：1020日圓(連稅)



久違了的AMURO終於有新作面世，同樣是由TK作曲，屬於中板節奏的它是暑假注目作《POKEMON》劇場版之ENDING歌曲，此外還附有TECHNO形式的混音版本。

TOKYO

主唱：SADS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22020
發售日：7月7日
價格：1223日圓(連稅)

以PUNK ROCK馳名的清春，自黑夢無限期休止活動後找來另外3人組成SADS這隊新組合，風格充滿英倫味，毫無疑問歌曲更能將清春那種對人生的感覺表現出來。

日本動畫音樂

宇宙戰艦 Yamamoto Yoko Action-1

動畫：宇宙戰艦Yamamoto Yoko
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-468
發售日：7月2日
價格：30590日圓(連稅)

主角為一群美少女的動畫《宇宙戰艦Yamamoto Yoko》，現在終於推出首張唱片，收錄歌曲包括有細碟《Lululu》之完全版本和片內各種音源等，此外亦有電台廣播劇部份。

the BEST of SLAYERS

動畫：魔劍美神SLAYERS
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-454~5
發售日：6月4日
價格：3600日圓(連稅)

算得上是歷史悠久作品的《魔劍美神》，經過TV版、OVA和劇場版多年來的洗擦結果推出這套雙CD精選集，OP及ED均是有作重新混音，此作FANS切勿錯過。

BETTER MAN O.S.T.

動畫：BETTER MAN
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60386
發售日：7月7日
價格：3045日圓(連稅)

題材頗有特色的動畫《BETTER MAN》之原聲唱片，除了片中所使用BGM外還有岩男潤子等聲優主唱的歌曲，至於負責作曲則是人所共識的田中公平。

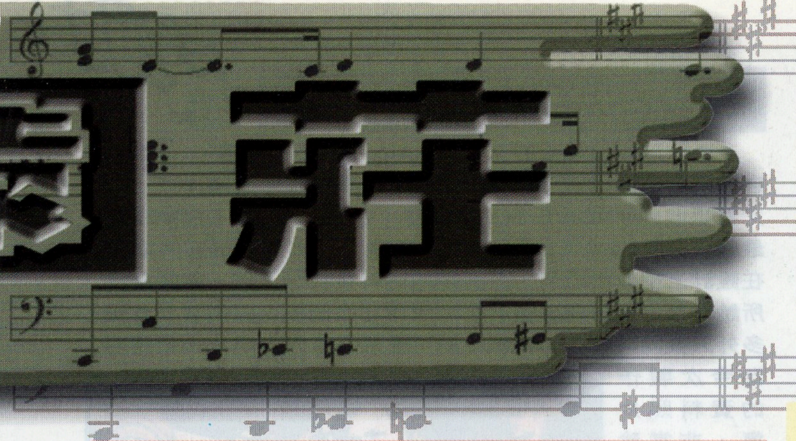
TURN A GUNDAM O.S.T.

動畫：TURN A GUNDAM
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-473
發售日：7月23日
價格：3059日圓(連稅)




待望之富野高達電視版，經過多年終於面世，當然像原聲大碟這類產品亦應運而生，今次除收錄了片集初期的音源外還有西城秀樹的歌曲。





有印花益大家！！

這個是專為《PLAYERS ZONE》讀者而設的優惠，只要帶同右側印花前往ECHO CD CENTRE，就能以優惠價錢選購各款日本遊戲音樂CD、動畫CD及日劇原聲大碟，凡買滿港幣$200便可使用印花一個節省$20，$400可用兩個，如此類推。（特價品除外）

地址：九龍旺角彌敦道582-592號信和中心地庫B16-17號／香港銅鑼灣謝菲道509號銅鑼灣銀座商場地庫58號

經典GAME MUSIC推介 FINAL FANTASY I・II全曲集

遊戲：FINAL FANTASY I／II
發售商：POLYSTAR
編號：PSCR-5251
發售日：94年3月25日
價格：2200日圓（連稅）

樂評分：7分

留意，此碟絕非《Final Fantasy》系列的首張O.S.T.，所以閣下即使沒有見過這張唱片亦不足為奇，事關《FF》頭兩集對現在的玩家來說猶如「出土文物」。撇開低劣的紅白機音質不說，由初代《FF》起已能聽出植松伸夫的功力，當然和最高峰時期的四代及五代比較還很幼嫩，不過假如你自稱是SQUARE或《FF》擁躉的話，就應該把這張碟據為己有了。（補充：福田不是《FF》FANS，只是《DQ》FANS，買這張碟只因它很平）

（福田）



心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩 so long～藤崎詩織1～

發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-10
發售日：5月28日
價格：2854日元

樂評分：7分

剛介紹完其Original Game Soundtrack後，立刻便再介紹其關連產品CD Drama系列的第一作《啟程之詩so long～藤崎詩織1～》。在遊戲世界中及以往的系列，均是以主角（玩者）的身份為主體的，不過今次系列在個新嘗試，就是故事主體將會移至女角「藤崎詩識」的一方。收錄2月11日～2月16日之間「藤崎詩織編」的故事，內容大多是該段時間中，詩織對於主角所持的感情及所發生的事，可說是「看到原作故事的背後一面」；具體內容不宜說太多，反正有玩（完成）過「藤崎詩織編」或是看過本人所寫的攻略（半翻譯小說）後，便能更加了解「故事別傳的真髓」。此外本碟亦會附有CD Extra，內容當然是收錄了一些《啟程之詩》內的名場面，另外初回限定版會是Picture CD。

（山寺良牙）



GAME MUSIC

心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩 so long～藤崎詩織2～

遊戲：《心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-11
發售日：發售中
價格：2854日元

今次將會收錄藤崎詩織的續編，故事將會說21日～3月1日期間的故事，究竟會否與山寺良牙長廂廝守的話便得要買來聽了！（怎麼變成了自我陶醉的？）

10th Anniversary KONAMI LABEL Theme Song Collection

遊戲：綜合
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-14
發售日：7月2日
價格：3059日元

為記念Konami所出的遊戲音樂碟10週年，現推出一個歌曲集合系列，今作則收錄遊戲的主題曲，例如：《心跳回憶》、《凝望騎士》、《兵蜂》等，共15曲。

10th Anniversary KONAMI LABEL Vocal History Collection

遊戲：綜合
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-13
發售日：7月2日
價格：3059日元

同樣為記念Konami所出的遊戲音樂碟10週年，推出的歌曲集合系列，今作則收錄插曲，亦是共15歌曲。



Beatmania 4th MIX Original Soundtracks

遊戲：《Beatmania》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-1
發售日：6月17日
價格：2243日元

當然是收錄《Beatmania 4th MIX》的所有出場樂曲，同時亦會收錄「20，November」和「Nine Seconds」的大碟用長曲版本，全碟共24樂曲。

SNK Characters Sounds Collection vol.11 八神庵Original Drama 夕陽與月亮―Prologue―

遊戲：《The King of Fighters》系列
發售商：Pony Canyon
編號：PCCB-00380
發售日：7月7日
價格：2800日元

收錄生性孤獨的八神庵的原作故事，可以了解到八神庵的另外一面。



八神庵

遊戲：《The King of Fighters》系列
發售商：Pony Canyon
編號：PCCB-00378
發售日：發售中
價格：1800日元

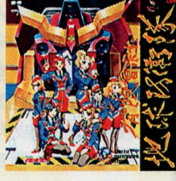
收錄有關八神庵（CV：安其邦彥）在遊戲中出場的音樂和歌曲，音樂方面由95～98也有，另外亦有八神庵在一些特別節目中的獨白。



有限會社地球防衛隊

遊戲：《有限會社地球防衛隊》
發售商：Pony Canyon
編號：PCCB-00377
發售日：發售中
價格：2800日元

收錄《有限會社地球防衛隊》中出場的音樂、人物出場樂曲和Opening，至於Opening方面亦會特別收錄其Karaoke版本。



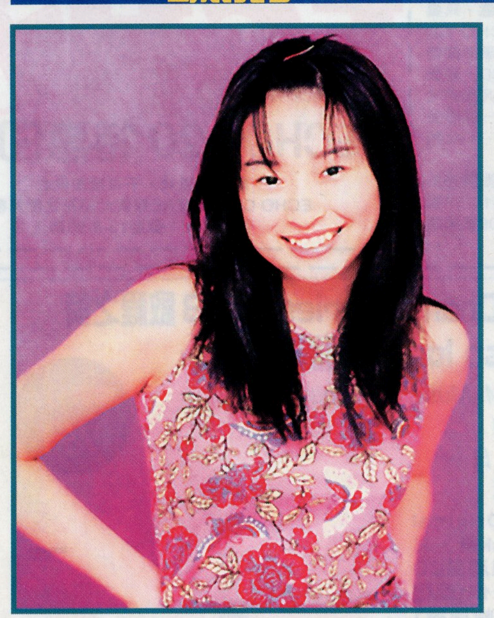
Street Fighter III 3rd STRIKE Original Soundtrack

遊戲：《Street Fighter III 3rd STRIKE》
發售商：Suleputer
編號：CPCA-1028
發售日：7月7日
價格：2100日元

當然是收錄《Street Fighter III 3rd STRIKE》的音樂，最值得珍藏的就是初回限定版附送CD Single，內容收錄「3rd STRIKE」的另一個Remix版本。



島袋寬子 Solo Debut



SPEED的四名成員今井繪理子、島袋寬子、上原多香子和新垣仁繪，除了替組合推出唱片外還紛紛製作個人作品，像之前上原多香子在R・K的監製下推出了Maxi Single《MY FIRST LOVE》，而近排新垣仁繪亦以「HITOE'S 57 MOVE」的名義發售《INORI》，此外還參演各齣日劇。不單這樣，最近收到消息hiro（島袋寬子）也會推出個人細碟《AS TIME GOES BY》，據知這首歌是日劇《天國之Kiss》的主題曲，發售日期暫定為8月下旬，至於其餘收錄曲目則尚未清楚，雖然如此筆者一收到料定必會馬上向大家報道。

情報呈報

◆超人氣年輕女歌手宇多田光，其官方網頁日前受到駭客蓄意破壞，導致部份資料被刪除掉，據報這些內容為Hikki在本月4日至7日寫給廣大支持者的留言。當Hikki知道被駭客「光顧」一事後，頓時在網上發出了憤怒的批評，而在大約兩個半小時後她所屬東芝EMI唱片公司的職員便匆忙維修網頁，希望光妹能持冷靜，不會再這樣容易動氣吧。

◆日前剛推出了東京巨蛋演唱會錄影帶的GLAY，現宣布將於8月25日推出最新細碟《不是哪兒，往何處去？》，此乃由福山雅治與木村佳乃主演之日劇《PERFECT LOVE！》的主題曲。除了GLAY外，這一兩個月還有不少新日劇歌曲作品發售，像SOPHIA的《Place~》是《甜美生活》的主題曲，而Hysteric Blue的《為何…》則是《P.S.我現在很好，俊平》之OP。

◆大師級音樂人坂本龍一，其細碟作品《energy flow》不但成為有史以來首張純音樂的Oricon榜首歌曲，更值得慶賀的是它一坐便坐了3個星期，實在難能可貴。這首健康藥品CM歌自正式播放以來，一直都受到聽眾們的注視，它的成功之道可能是歸咎於那種「能令人解除疲勞」的音樂治療感。

◆ZARD首張精選大碟《ZARD BEST The Single Collection~軌跡》，自推出以來深受樂迷們支持，導致附送精美特典的頭兩批訂單均貨源無幾，有見及此廠商於是推出附有第三款特典的全新版本，該特典原來是名為「ZARD SPECIAL ENHANCED CD」的8cm CD-ROM，裏面收錄了一些未公開照片、ZARD歷來作品介紹、《永遠》英文版影像畫面、當日在「Music Station」節目中演唱《不要氣餒》的影像等，極度珍貴。假如閣下至今仍未買這張唱片，不妨考慮一下。

L'Arc~en~Ciel將於九月訪港？

這單消息和現今的大紅人L'Arc~en~Ciel有關，它的兩張唱片《ark》及《ray》甫推出已獲得超卓成績，尤其是收錄了《DIVE TO BLUE》、《HEAVEN'S DRIVE》和最新作《Pieces》等的《ark》更不用說，而兩隻碟的初回版本在設計上都非常吸引，有興趣的話就要快點入貨，事關存貨所餘無幾。至於剛發售的香港版有甚麼優惠？除價錢便宜得多外只要同時購入兩張碟，就可獲取香港新力唱片公司特地為今次製作的資料照片集，非常珍貴。另一方面，據知SONY有意安排他們在九月左右來港進行宣傳活動，若然屬實的話就真是L'Arc迷的天大喜訊了！



Oricon日本唱片銷量榜

Single (28-6-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	energy flow（『裏BTTB』）	坂本龍一	134950
2	新	世界會在未來之中	ZARD	121330
3	↙	極限chop	B'z	114500
4	新	儘管是幸福	濱田雅功	80030
5	↙	FLOWER	KinKi Kids	71340

Single (5-7-99)

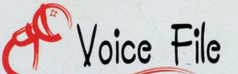
今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	energy flow（『裏BTTB』）	坂本龍一	162100
2	新	Fly	SMAP	133710
3	新	陽炎-KAGEROH	128520	
4	↙	極限chop	B'z	78290
5	→	FLOWER	KinKi Kids	72670

Album (28-6-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	ZARD BEST The Single Collection~軌跡	ZARD	184650
2	↗	First Love	宇多田光	127430
3	↙	Synkronized	Jamiroquai	108360
4	→	Crystal	DOUBLE	94510
5	新	solitude	Favorite Blue	65290

Album (5-7-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	GREATEST HITS 1990-1999	布袋寅泰	513810
2	新	歌時記~櫻盛篇	柚子	216590
3	新	FEVER★FEVER	PUFFY	144380
4	↙	First Love	宇多田光	132830
5	↙	ZARD BEST The Single Collection~軌跡	ZARD	117640



聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.5

姓名：池澤春菜（Ikezawa Haruna）

出生日期：1975年12月15日
星座：人馬座
身高：160 cm
體重：48 kg
三圍：B 84 • W 54 • H 88
血型：O
出身地：希臘 • 雅典（國籍：日本）
所屬藝能制作公司：81 Produce
興趣／特技：看書、編織、看摔角、英語、泰語
代表作：《爆走兄弟レッツ&ゴー》星馬豪、《トゥルー • ラブストーリー》天野みどり、《The King of Fighters '98》麻宮アテナ、《超機動傳説ダイナギガ》泉崎奈奈、《戰國美少女繪卷 空を斬る！～春風の章～》伊夜、《逮捕しちゃうぞ》海田みえ、《貓なカ • ン • ケ • イ》來生めぐみ、《ルナ～シルバースターストーリー～》ジェシカ、《あやかし忍傳くの一番》白瀬櫻華、《金田一少年の事件簿》金田一二三

簡說：近來「人氣」急升的女聲優，她本身的聲線為偏高，加上性格算比較活潑，最適合配一些活潑好動的少女，當中的代表作有《True Love Story～真愛物語～》的天野吔咍，不過既然要做到一位專業的聲優，便不能單單只適合配一類型角色，連活潑的男孩（《爆走兄弟Let's & Go》星馬豪和溫柔文靜的少女（《貓貓關係》來生めぐみ也有機會，特別是來生めぐみ對本人印象最深，原本屬活潑的她可以配到這般溫文優雅的少女。此外除了配音事業外，她亦有參與電視及電台節目的工作，就如最近在電視上播出的首隻以聲優為主體的特撮片──《Voice Lugger》，她便是其中一位女主角。







Voice File Events & Information

五人美少男組，啟動！



相信在本文出街之時，有很多可愛的少女們便早已看過五位美形男聲優（？）綠川光、石川英郎、阪口大助、置鮎龍太郎、林延年，所主演的Original Video Animation──《卒業M》吧！在今年3月27日於東京舉行一個發售記念會，當日除了有關情報外，亦有小型舞台劇（Drama）及演唱會；此外一隊在《卒業M》話劇中所新組成的組合「G.I.zoku」亦有出場助興。另外《卒業M》的電台節目《卒業M World誠龍Secret Association》，於6月20日在東京赤•ミ的日本哥倫比亞總公司進行公開錄音，該節目的主持人是《卒業M》的其中二人（綠川光、林延年），再加上剛才提到的組合「G.I.zoku」，這次的公開錄音將會於7月4日及11日分兩次播放，在興趣留意這個節目的話，到時便每逢星期一凌晨01：00～01：30扭開TBS電台啦！當然是需要有朋友在日本才行。



（新組合「G.I.zoku」的五位成員是：谷山紀章、田坂秀樹、菅沼久義、伊藤祐介、堀內真樹）

Voice File CD Data Release

天使の約束

聲優Heroine Vocal Collection
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10085（二枚組）
發售日：4月21日
價格：3262日元



為記念First-smile Entertainment三週年而推出的特別大碟，全套共2大碟，總數30首曲，收錄曾經幫First-smile Entertainment出碟的女聲優的歌曲，當中更有不少曲目是本碟才有的特別版本，所收錄的歌曲的關連作品有：《Pocket Love》、《Game天國》等；而所收錄的女聲優亦份量十足，例如：鈴木真仁、宮村優子、冰上恭子、高橋美紀、岩男潤子、山崎和佳奈……等；歌曲類別亦十分多，有慢有快、有輕鬆有憂怨，可說是女聲優迷的必買之作。

產品提供
BANDAI總代理：瑞華行
文：MS

GP 物料供應處

BB戰士的獨立日！？

到現時為止BB戰士模型系列已推出很多款色，其中更有很多是由正常版本的機動戰士改裝出來，一些沒有被改裝的BB戰士並不多，除了過往的BB戰士(即是07號開始的那些)和最近的GP-01外，已沒有新款推出，而且要找回過去的BB戰士，已不是一件容易的事了！

不過這些正常版本的BB戰士終於獨立了！它們不單止重出江湖，還會以全新形象和大家見面，這系列會以名為「SD GUNDAM G GENERATION ZERO」來推出，配件的質素除了比以前好了之外，更會作出修改，令人有嶄新的感覺，絕不是以前的BB戰士來，可說是很有誠意的作品，這系列的模型，到現時為止共有19款，不知你們喜歡那款？



MSZ-006A1 Z-plus A1 Type

◆阿寶專用的Z- plus A1 Type，是一部可變形的MS，隸屬於加魯達級亞多姆艦內的Z- plus隊伍之隊長機，機體顏色以紅和白為主，非常耀眼。在模型內更附有A1、A2、C1和D型的配件，任由玩者選擇。

MS-18E KAMPFER

◆京寶梵是自護軍的強襲用的試作MS，在它的機體上擁有很多不同類型的武器，而最受注目的相信是它手上的CHAIN MINE，在過往的模型中並沒有這麼整全的武器裝備。

PF-78-1 PERFECT GUNDAM



◆PF-78-1 PERFECT GUNDAM在電視版中並沒有登場，它身上裝有很厚的裝甲，和一支大巨的導彈砲，而此模型中，除了可將它變回原本的RX-78外，還附有過往沒有的流星鎚。

FA-178 FULL ARMOR GUNDAM MK-II

◆有名叫做「FULL ARMOR」，即代表着它有整所有裝甲，的確在過往的模型中，從沒有一盒會有FULL ARMOR的GUNDAM MK-II存在，因此此模型絕對有買的價值。

MS-06F/J ZAKU II

◆渣古早已成為GUNDAM系列中不可缺少的機體，它已在FANS中建立了一定的地位，而今個系列的模型也不例外，還作出很多的修改，就如加上全裝備型和兩條膠管，使到ZAKU II更加精美。

MSN-02 ZEONG

◆提起一年戰爭，絕對沒人會忘記「自護號」這部機體，它的特徵是有無腳和有腳的版本(即自護號和PERFECT自護)，而且其雙手的線控裝備，現在這盒模型就可滿足了玩家，因為內附有的線和新造的手部，能完全發揮那種效果。

產品提供
BANDAI總代理：瑞華行

膠公仔也可以自由郁動？

「扭蛋」膠公仔大家就玩得多，不過可動的膠公仔你又玩過未？現在BANDAI推出了「MOBILE SUIT IN ACTION」系列的可動膠公仔，並以一年戰爭的機械為題材，在現時為止已推出「GUNDAM RX-78-2」、「馬沙專用 渣古II」和「渣古II」，它們不單可以穿起全武裝，其關節位更可以自由揮動。在不久的將來，還會推出「大魔」和「老虎」，相信GUNDAM的FANS不會錯過吧！



◆全裝備GUNDAM



◆全關節可動



◆全裝備渣古II

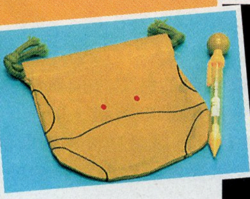


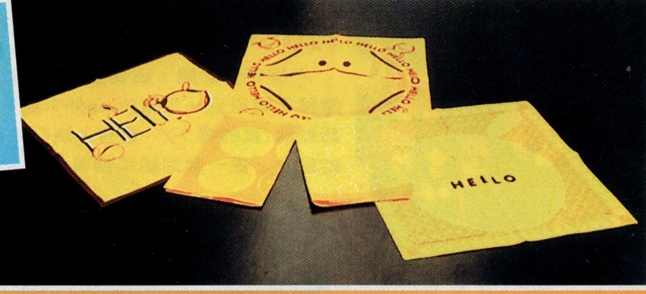
◆取起MAZERA TOP CANNON的雄姿

哈羅當主角 無人及得過

產品提供
新機地

《GUNDAM》20週年大家都知，有關它的產品可謂數之不盡，而且大多數都以GUNDAM為主，不過以哈羅為主的產品你又見過未呢？現在它終於到了香港。以它為主的商品，有帽子、錢箱、手帕、T-恤、鉛芯筆和手提袋等等，件件都非常精緻，在那兒有得買？在旺角區就有可找到。

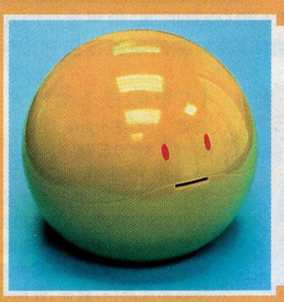






哈羅手提袋

在袋面印上九隻不同的哈羅，約有40cm×30cm大的手提袋，除了有足夠空間放日常用的物件外，帶它出街還有另一番特別氣息。



哈羅錢箱

圓圓的哈羅錢箱，將金錢放入它的口中就可以，以它的SIDE來看，若是儲滿的話真的不知有幾多錢了…



哈羅帽子

哈羅帽子有兩款，一是以哈羅的基本顏色（綠色）為主，並在兩方加上哈羅的耳仔，非常可愛。而另一款則是深藍色，在頂上有一個小哈羅，你會喜歡那個？

哈羅 T-恤

哈羅T-恤同樣是有兩款，並以白色做低色，有哈羅印在T-恤上，另一款則是以哈羅身上的線條來畫出哈羅樣子。



今期有嘢益大家！！

只要填妥下列表格，寄來香港灣仔洛克道33號中央廣場7樓，信封面請註明《GP物料供應處-GUNDAM IN ACTION》，就有機會獲得「MOBILE SUIT IN ACTION」公仔1套，截止日期為7月24日，以郵戳為準。

姓名：________________ 年齡：________
電話：________________ 性別：________
地址：________________________________

遊戲誌突發組

Tokimeo + TLS半迷者：山寺良牙





一起心跳回憶吧！——『心跳回憶5週年記念專輯』



前文

不經不覺之間，這個聞名於遊戲界內的純愛戀愛育成模擬遊戲——《心跳回憶》，已經有五年的歷史，這遊戲除了吸引到一大班Fans外，更令遊戲業界內起了變化，相類型遊戲不斷的推出，不過始終沒有其他對手能超越她(真的嗎？)，更有人説《心跳回憶》就是純愛戀愛育成模擬遊戲的代名詞(真的嗎？)。今期，適逢五週年的記念，便一起回顧這個著名純愛戀愛育成模擬遊戲的歷史。

遊戲歷史與進展

説下去可能有人不相信，有人説《心跳回憶》最早是在PlayStation上出場的；其實不然，最早推出《心跳回憶》的是舊世代機PC-Engine，接下來介紹的是將這五年內，與《心跳回憶》有關的遊戲作品刊出，並作簡説。



《ときめきメモリアル》

機種：PC-Engine
售價：8800日圓
發售日：1994年5月27日
簡説：整個《心跳回憶》系列的最初版本，當時曾傳聞是為了取回PC-Engine的優勢而推出的，不過始終改不了命運；另外由於本作品的生產數量較少，所以亦成為「心跳迷」奪相收藏的物品。

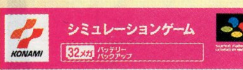




《ときめきメモリアル～forever with you～》

機種：PlayStation
售價：6800日圓
發售日：1995年10月13日
簡説：將PC-Engine移植過來的版本，既然是PlayStation的話，當然是動了不少手腳，特別是開場動畫、遊戲人物聲音和進行速度更是有所改良；此外，在推出的同時，亦曾推出過連音樂盒、滑鼠板、滑鼠……等的「初回限定版」。





《ときめきメモリアル～傳説の樹の下で～》

機種：Super Famicom
售價：9980日圓
發售日：1996年2月9日
簡説：移植自PlayStation版，在小遊戲和畫面(畫質)方面作出過改動，不過亦由於是盒帶的關係，沒有了人物的配音，同時亦由於是盒帶的關係，處理速度方面有所改進；此外該版本是會附送一隻非賣品的CD Single。





《ときめきメモリアル～forever with you～》

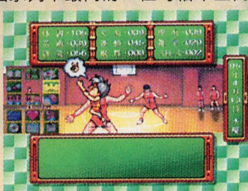
機種：Sega Saturn
售價：6800日圓(Deluxe版)／9800日圓(Special版)
發售日：1996年7月19日
簡説：眼見PlayStation和Super Famicom版這麼流行，那Saturn機主當然是抱著不滿，於是約在一年後推出其Saturn版，特色是遊戲的部份內容改變，進行速度更快，而且活用Saturn的大容量記憶功能，可以一次過儲存很多的資料，例如多個回憶相簿。





《ときめきメモリアル～forever with you～》

機種：Windows 95
售價：6800日圓
發售日：1997年12月4日
簡説：繼家用機市場的成功後，《心跳回憶》再進軍電腦用家。特色是部份內容，特別是流行事件根據當時的流行情報而作出改變，另外既然是電腦的話，那畫質方面可説是系個系列中最高的；但可惜某些內容亦隨之刪減，特別是回憶相簿。





《心跳回憶～forever with you～》／《純愛手札～forever with you～》

機種：Windows 95
售價：新台幣900元
發售日：待查
簡説：中文電腦版《心跳回憶》，基本內容日語版《心跳回憶》的一模一樣，除了所有對白是中文外（使用日語原裝配音），部份流行事件和廣告亦有改動。





《ときめきメモリアルPOCKETスポーツ編～校庭のフォトグラフ～》

機種：Game Boy
售價：4300日圓
發售日：1999年2月11日
簡説：Sport編出場的則屬運動系學會的女孩，會有兩位新人物出場；此外兩個版本亦同時有新的機能（如：Screen Saver、通信對戰），及新小遊戲《Beatmania》。





《ときめきメモリアルPOCKETカルチャー編～木漏れ日のメロディ～》

機種：Game Boy
售價：4300日圓
發售日：1999年2月11日
簡説：在家用機有很好的成就，而電腦市場和街機亦已進軍過了，餘下的就是手提機，加上手提機上推出的戀愛育成遊戲亦只是寥寥可數，於是便在手提機上推出其新版，這個Culture編出場的會是屬文系學會的女孩，亦會有一位新人物出場。

在《心跳回憶》的戀愛育成模擬遊戲成功以後，便利用「人氣」急升的女角們，再推出其他類型的遊戲，而且有很多亦同樣取得十分理想的成果，從而再提高其知名度，現將其他作品刊出。



《ときめきメモリアル　プライベートコレクション》

機種：PlayStation
售價：3800日圓
發售日：1996年4月26日
簡説：內裡包含有各人物的特別對白、小故事及一些新的圖片，另外亦有藤崎詩織新歌的片段，此外亦有十二位女孩對玩者的占卜小遊戲。



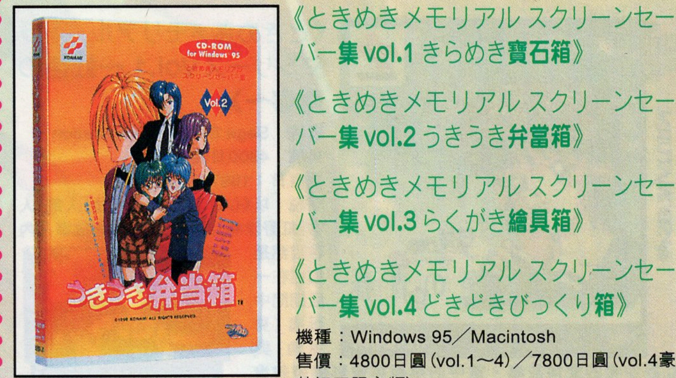




《ときめきメモリアル對戰ぱずるだま》

機種：Sega Saturn／PlayStation／街機／Windows 95
售價：5800日圓
發售日：1996年9月27日／1996年12月17日（Windows 95）
簡説：智力遊戲一隻，原本在Konami所推出的遊戲中便有《對戰券亘咧囸吔》這個遊戲，而本作品只是加上了《心跳回憶》的人物而已，而故事則是利用對戰方塊與其他人物對戰，之後逐個將她們擊倒，並且邁向到傳説之樹下告白的目標。







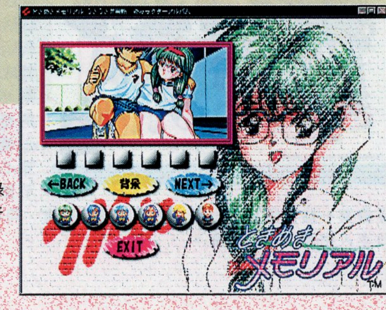
《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 vol.1 きらめき寶石箱》

《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 vol.2 うきうき弁當箱》

《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 vol.3 らくがき繪具箱》

《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 vol.4 どきどきびっくり箱》

機種：Windows 95／Macintosh
售價：4800日圓（vol.1～4）／7800日圓（vol.4豪華初回限定版）
出場日（Windows版）：1996年9月27日（vol.1）／1996年12月20日（vol.2）／1997年3月7日（vol.3）／1997年8月28日（vol.4）
出場日（Macintosh版）：1996年12月20日（vol.1）／1997年7月17日（vol.2）／1997年9月25日（vol.3）
簡説：這些基本上不是甚麼遊戲，而是給Windows 95（電腦）用家用來裝飾自機用的Accessory軟件，主要內容是收錄各人物的圖片、Screen Saver、音效檔、電子日曆……等。



《ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー 虹色の青春》

《ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー 彩のラブソング》



機種：Windows 95
售價：4800日圓
出場日：待查
簡説：基本上與「スクリーンセーバー集」系列是同類的產品，只是多了壁紙集、小遊戲、圖示、電子時鐘……等。

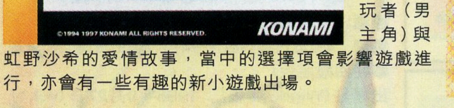


《ときめきメモリアル　おしえて Your Heart》

機種：街機／Windows 95
售價：待查
出場日：1997年5月
簡説：一個十分有趣的遊戲，靠玩者的手汗度來推測其心跳度，之後在與女孩約會時，會出現不同的狀況，不同的心跳度選擇不同的對白會有不同的好感度效果，玩完遊戲後，亦有女孩的相片和好感度表示送給玩者；另外還有一個貼紙機的版本。



《ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol.1 〜虹色の青春〜》



機種：Sega Saturn／PlayStation
售價：4800日圓
發售日：1997年7月10日
簡説：以《心跳回憶》中另一位「人氣」人物「虹野沙希」為女主角的冒險故事，內容當然是描述在一段期間中玩者（男主角）與虹野沙希的愛情故事，當中的選擇項會影響遊戲進行，亦會有一些有趣的新小遊戲出場。



《ときめきの放学後〜ねっ☆クイズしよ〜》



機種：PlayStation
售價：5800日圓
發售日：1998年7月16日
簡説：今次推出的竟是問答遊戲，故事説玩者找一位女孩一起答問題，當中若有玩者不明的問題，可以找她來解答，若成績好的話可以增加她的好感度，到畢業時，主角能否取得心儀女孩的芳心嗎？除了問答外，亦會有一些特別事件出現，不過問題的難度，可以難到連日本人也答不到的程度。



《ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織》

機種：Sega Saturn／PlayStation
售價：2800日圓
發售日：1997年3月27日
簡説：自《心跳回憶》的「人氣」急升後，連帶其遊戲人物也受歡迎起來，當中女主角更被人塑造成一位 Virtual Idol（虛擬偶像），而這軟件就是收錄一些藤崎詩織出道的歌曲作品，當然亦有些特別的畫面和小遊戲玩。





《ときめきメモリアル對戰とっかえだま》

機種：Sega Saturn／PlayStation
售價：5800日圓
發售日：1997年8月7日（Sega Saturn版）／1997年6月19日（PlayStation版）
簡説：將《ときめきメモリアル對戰ぱずるだま》的系統作出改良，而玩法亦有所分別，另外亦有每個人物的獨立故事模式，難度方面亦比前作降低了少許。



《ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2〜彩のラブソング〜》



機種：Sega Saturn／PlayStation
售價：5800日圓
發售日：1998年3月26日
簡説：今作則以「片桐彩子」為女主角的冒險故事，內容同樣是描述玩者與片桐彩子的愛情故事，當中有另一些新的有趣小遊戲彈結他出場。



《ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol.3〜旅立ちの詩〜》



機種：Sega Saturn／PlayStation
售價：8800日圓（Sega Saturn版）／6800日圓（PlayStation版）
發售日：1999年4月1日
簡説：整個Drama Series的最後一作，亦可説是整個《心跳回憶》的暫時最後一作，今作則以「館林見晴」及「藤崎詩織」為女主角的冒險故事，內容描述畢業之前玩者與館林見晴或藤崎詩織的故事，除了新的小遊戲外，亦會將以往系列的小遊戲總集起來。（想詳知故事內容可詳參《遊戲誌》#99及#100）



系列精品

由於其人物受歡迎的關係，於是連帶的關連商品亦像兩般不斷推出，當中有些更是非賣品而十分難購入，現在將一些比較特別的精品(是嗎？)刊出。

Konami Entertainment Club 會員證

■除了一般卡外，亦有「日本信販」和「JCB」兩個版本，可以當信用卡般使用。







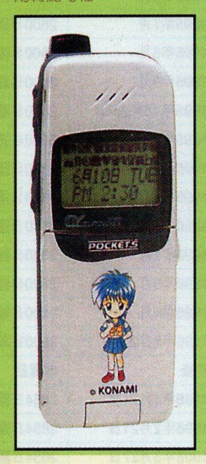



虹色之青春促銷用錄影帶



PHS

■有這部限定版「手機」一定發，不過只能在日本使用有點可惜。





心跳口香糖護守

■要吃「心跳口香糖」抽中茶杯後再抽中才有

後前配音體驗約會 CD

■事實上要抽也抽到的，不過要儲齊一套就叫「救命」！











此外，由於女主角藤崎詩織受歡迎的關係，於是Konami便為她開創了一個詩織迷會「Shiori Mate」，當中可取得很多在非賣品或是會員專享的精品，現刊出一些出來。

Shiori Mate 會報







旅行袋




風褸




雨傘



另外最近十分流行的Trading Card，其實《心跳》也有推出，而且還有6集，現將一些比較有特色的卡刊出。

■ Vol.1





■ Vol.2

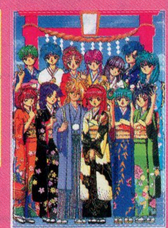



■ Vol.3





■ Vol.4

■ Vol.5




■ Final Collection




樂園莊別卷

除此之外，與《心跳》有關的CD碟（非非賣品）亦推出過不少，現將截至1999年7月1日所推出的大碟（Album）刊出。
※註：下表可能有遺留，請原諒；為方便有部份碟名會刪去《ときめきメモリアル》字眼；另有★者為筆者現擁有的。

<<<遊戲 Soundtrack系列>>>

碟名	日期	價格
★ときめきメモリアル～forever with you Original Soundtrack(PlayStation版)	1995年10月25日	3800日圓(2枚CD)
★ときめきメモリアル～forever with you Original Soundtrack(Sega Saturn版)	1996年12月21日	4400日圓(3枚CD)
★ときめきの放課後Original Game Soundtrack	1998年8月7日	3873日圓(2枚CD)
★ときめきメモリアル對戰ぱずるだま Original Game Soundtrack	1996年4月	2200日圓
ときめきメモリアルDrama Series vol.1 虹色の青春Original Game Soundtrack	待查	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series vol.2 彩のラブソングOriginal Game Soundtrack	待查	2854日圓
★ときめきメモリアルDrama Series vol.3 旅立ちの詩Original Game Soundtrack	1999年4月23日	2854日圓

<<<歌曲系列>>>

碟名	日期	價格
★Vocal Best Collection	1995年12月	4200日圓(2枚CD)
★Vocal Best Collection 2	1996年8月	3500日圓(2枚CD)
★Vocal Best Collection 3	1996年12月21日	2913日圓
★Vocal Best Collection 4	待查	3568日圓(2枚CD)
★Vocal Best Collection 5	1997年12月22日	3568日圓(2枚CD)
★Vocal Best Collection 6～Final～	1998年3月27日	2243日圓
★Karaoke Collection vol.1	1998年2月28日	3150日圓
★Karaoke Collection vol.2	1998年2月28日	3150日圓
★Karaoke Collection vol.3	1998年2月28日	3150日圓
★Christmas Party	1997年11月21日	3059日圓

<<<個人大碟系列>>>

碟名	日期	價格
★藤崎詩織●My Sweet Valentine	1997年2月14日	2000日圓
★館林見晴●Dream of you…	1998年1月21日	3059日圓
★館林見晴●My Sweet Days	1998年11月6日	3059日圓
★早乙女好雄●100%の自分	1998年12月4日	3059日圓
★ 藤崎詩織●風の扉	1999年	3059日圓
★ 虹野沙希●虹のリトルグラフ	1998年10月9日	3059日圓
★古式ゆかり●乙女想夢	1999年1月22日	3059日圓

<<<純音樂系列>>>

碟名	日期	價格
★Sound Collection	1994年9月	2800日圓
★Sound Collection 2	1996年5月2日	3000日圓
★Sound Collection 3	1996年6月	3000日圓
★Sound Collection 4	1997年1月22日	2913日圓
★Piano Collection	1996年8月	3000日圓
★Piano Collection 2	1998年1月1日	3059日圓
★藤崎詩織Piano Collection	1998年4月3日	3059日圓
★Midi Collection	1997年5月21日	3059日圓
★Midi Collection 2	1997年7月24日	3262日圓
★Midi Power Pro.4	1997年9月26日	3873日圓
★短形波俱樂部Pro-fusion～ときめきメモリアル～	1998年7月3日	3059日圓

<<<話劇系列>>>

碟名	日期	價格
CD Drama ときめきメモリアル	1994年8月	2800日圓
CD Drama ときめきメモリアル part 2	1994年11月	2800日圓
CD Drama ときめきメモリアル part 3	1995年2月	2800日圓
★ときめきメモリアル Drama Series vol.1虹色の青春 Original Drama Soundtrack	1997年9月26日	2854日圓
★Drama Collection	1997年10月22日	3059日圓(2枚CD)
もっと!ときめきメモリアル JUN.	1995年6月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル JUL.	1995年7月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル AUG.	1995年8月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル SEP.	1995年9月	2800日圓
★もっと!ときめきメモリアル OCT.	1995年10月25日	2800日圓
★もっと!ときめきメモリアル NOV.	1995年11月22日	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル DEC.	1995年12月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル DEC.	1995年12月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル JAN.	1996年1月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル FEB.	1996年2月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル MAR.	1996年3月	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル APR.	1995年4月	2800日圓
★もっと!ときめきメモリアル MAY.	1996年5月22日	2800日圓
もっと!ときめきメモリアル Dear Twelve	待查	非賣品
ときめきメモリアルDrama Series虹色の青春forever vol.1	1998年1月21日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series虹色の青春forever vol.2	1998年2月21日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series虹色の青春forever vol.3	1998年3月27日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series虹色の青春forever vol.4	1998年4月24日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series虹色の青春forever vol.5	1998年5月22日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series彩のラブソングwith you vol.1	1998年7月3日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series彩のラブソングwith you vol.2	1998年8月7日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series彩のラブソングwith you vol.3	1998年9月4日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series彩のラブソングwith you vol.4	1998年10月9日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series彩のラブソングwith you vol.5	198年11月6日	2854日圓
★ときめきメモリアルDrama Series旅立ちの詩so long～藤崎詩織1～	1999年5月28日	2854日圓
★ときめきメモリアルDrama Series旅立ちの詩so long～藤崎詩織2～	1999年6月25日	2854日圓
ときめきメモリアルDrama Series旅立ちの詩so long～館林見晴～	1999年7月	2854日圓

<<<音樂月刊系列>>>

碟名	日期	價格
★月刊ときめきメモリアルNo.1	1996年8月7日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.2	1996年9月5日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.3	1996年10月2日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.4	1996年11月1日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.5	1996年12月5日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.6	1997年1月1日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.7	1997年2月5日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.8	1997年3月5日	2200日圓
★月刊ときめきメモリアル97春の増刊號	1997年3月20日	3500日圓(2枚CD)
★月刊ときめきメモリアルNo.9	1997年4月9日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.10	1997年5月3日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.11	1997年6月4日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.12	1997年7月2日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.13	1997年8月6日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.14	1997年9月3日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアル97秋の増刊號	1997年9月26日	3568日圓(2枚CD)
★月刊ときめきメモリアルNo.15	1997年10月3日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.16	1997年11月6日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.17	1997年12月3日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルNo.18	1998年1月1日	2243日圓
★月刊ときめきメモリアルEncore	1998年4月3日	4893日圓(3枚CD)

Character File

經過五年這麼久，你們還否記得她們的資料嗎？相信已不記得了，不如將她們的資料再刊出來給你們回想她們吧！



藤崎詩織——Fujisaki Shiori

Cast Voice：金月真美
出生日期：由玩者決定
血型：由玩者決定
身高：158 cm
三圍：83 • 56 • 84／84 • 56 • 85／85 • 57 • 86
喜歡的生日禮物：古典音樂CD（クラシックCD）、耳環（イヤリング）、頭帶（ヘアーバンド）
簡説：是主角青梅竹馬的朋友，亦是主角暗戀的人，成績優秀、擅長運動、品行又好，可說是校內所有男生的偶像，不過她對理想男性的要求也頗高。

如月未緒——Kisaragi Mio

Cast Voice：關根明子
出生日期：2月3日
血型：A
身高：156 cm
三圍：80 • 59 • 82／80 • 59 • 83／81 • 59 • 83
喜歡的生日禮物：哥德詩集（ゲーテの詩集）、沙士比亞全集（シェークスピア全集）、文藝小說
簡説：文學少女一名，身體比較弱，不適宜做劇烈運動或是被陽光直接晒得過久，很容易會因貪血之暈倒，對她一定要有顆溫柔的心及行動。

紐緒結奈——Himoo Yuina

Cast Voice：中友子
出生日期：7月7日
血型：A
身高：161 cm
三圍：84 • 58 • 84／84 • 59 • 84／85 • 59 • 86
喜歡的生日禮物：第六世代電腦理論書（第6世代コンピュータ本）、高速Geometry運算理論書（高速ジオメトリ演算理論の本）、R20000晶片（R2000チップ）
簡説：可說是瘋狂科學家一名，有很高的科學才能，不她的想法、道德觀、以至興趣也與其他女孩有所分別。

片桐彩子——Katagiri Ayako

Cast Voice：川口雅代
出生日期：9月30日
血型：B
身高：159 cm
三圍：86 • 60 • 86／86 • 59 • 86／86 • 60 • 87
喜歡的生日禮物：極之古怪的書（すごく妖しげな本）、水貨版加基畫集（ガーギー画集輸入版）、通信Karaoke套裝（通信カラオケセット）
簡説：十分喜歡藝術，可說是位藝術家，尤其喜歡繪畫一些抽象畫，性格十分開朗樂天，說話則十分古怪，經常將英語和日本語混在一起。

虹野沙希——Nijino Saki

Cast Voice：菅原祥子
出生日期：1月13日
血型：A
身高：156 cm
三圍：81 • 59 • 82／82 • 59 • 83／82 • 60 • 84
喜歡的生日禮物：不銹鋼烹飪套裝（ステンレス調理セット）、拒人之星全集（拒人の星全集）、料理之鐵人錄影帶全4集（お料理の鉄人ビデオ全4巻）
簡説：是位典型的運動少女，尤其喜歡說努力及根性這類名詞，性格亦頗為開朗，喜歡支持努力做事的人。

古式ゆかり——Koshiki Yukari

Cast Voice：黑崎彩子
出生日期：6月13日
血型：B
身高：157 cm
三圍：80 • 59 • 84／81 • 60 • 84／82 • 60 • 84
喜歡的生日禮物：埴輪（はにわ）、音樂盒（オルゴール）、觀葉植物一盆（觀葉植物の鉢植え）
簡説：是古式不動產的千金小姐，不過沒有半點兒大小姐的味道，反而她說話十分之慢，且經常帶著敬語，特別喜歡發呆。

清川望——Kiyokawa Nozomi

Cast Voice：笹木綾子
出生日期：12月3日
血型：A
身高：163 cm
三圍：82 • 58 • 83／83 • 58 • 83／83 • 59 • 84
喜歡的生日禮物：花束、蝴蝶結（リボン）、短裙（スカート）
簡説：是位超高中級的泳手，而日本游泳記錄亦是由她保持著，擁有很高的運動才能，亦因此不能成為一位普通的少女，對她用普通女孩的心態去想能得好印像。

鏡魅羅——Kagami Mira

Cast Voice：五十嵐麗
出生日期：11月5日
血型：O
身高：167 cm
三圍：90 • 60 • 88／92 • 61 • 89／93 • 61 • 89
喜歡的生日禮物：金髮飾（金の髮飾り）、銀介指（銀の指輪）、白金十字架（プラチナのクロス）
簡説：美人一名，擁有不像高中生的美貌和成熟的身驅，令校內很多男生神魂巔倒，當然性格亦十分之驕傲。

朝日奈夕子——Asahina Yuko

Cast Voice：鉄炮塚葉子
出生日期：10月17日
血型：B
身高：159 cm
三圍：83 • 59 • 85／83 • 60 • 86／83 • 60 • 86
喜歡的生日禮物：乳酪冬菇（ヨーグルトきのこ）、滑雪板（スノーボード）、攜帶電視電話（携帯テレビ電話）
簡説：雖然她像位平凡的高中生，但實際她是對流行文化十分敏感的女孩，特別喜歡追隨最近的服飾和新的遊玩地點，與學習來說，還是以收集新情報為優先。



美樹原愛——Mikihara Megumi

Cast Voice：栗原みきこ
出生日期：9月5日
血型：A
身高：150 cm
三圍：78 • 57 • 79／78 • 58 • 79／79 • 58 • 80
喜歡的生日禮物：小貓公仔（子貓のぬいぐるみ）、白兔手襪（ウサギの手ぶくろ）
簡説：是藤崎詩織的好朋友，性格屬比較害羞的一類，極不擅長與人交談，當然亦是被動的一類，特別是在男孩面前便會變得臉紅耳赤。

早乙女優美——Saotome Yumi

Cast Voice：よしきくりん
出生日期：5月16日
血型：O
身高：155 cm
三圍：79 • 59 • 82／81 • 60 • 84
喜歡的生日禮物：Cosplay變身套裝（チチビンタリカ變身セット）、鬥魂歷史大全（鬥魂ヒストリー大全）
簡説：早乙女好雄的妹，比主角少一年，性格十分活潑，但十分小孩化，特別是從說話及行動便得知，喜歡看摔角，經常以好雄作為練習對手。

伊集院レイ——Ijyuin Rei

Cast Voice：津野なるみ
出生日期：8月23日
血型：AB
身高：172 cm
三圍：不明
喜歡的生日禮物：不明
簡説：是學校校董的孫，極有錢人一名，經常在男孩面前炫耀自己，由於她的美貌吸引不少女生，但實際上她是女孩一名。

館林見晴——Tatebayashi Miharu

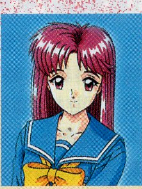
Cast Voice：菊池志穗
出生日期：3月3日
血型：A
身高：153 cm
三圍：81 • 58 • 82／82 • 58 • 82／82 • 58 • 83
喜歡的生日禮物：不明
簡説：謎之女生，經常在走廊處碰上主角、在約會地點突然出現、或者留下不明電話錄音，實際上她是屬於J班，而且對主角一見鐘情。

秋穗みのり——Akiho Minori

Cast Voice：丹下櫻
出生日期：不明
血型：不明
身高：不明
三圍：不明
簡説：與虹野沙希一樣同是足球部的經理人，亦十分傾慕她，對與沙希感情較好的男孩持有仇視態度。

美咲鈴音——Misaki Suzune

Cast Voice：桑島法子
出生日期：不明
血型：不明
身高：不明
三圍：不明
簡説：是學校樂隊「彩」的鍵盤手，十分傾慕同樂隊的巧實。



和泉恭子——Izumi Kyoko

Cast Voice：中島沙樹
出生日期：1月22日
血型：A
身高：157 cm
三圍：80 • 58 • 82／81 • 58 • 83／83 • 59 • 84
喜歡的生日禮物：間諜七種道具套裝（スパイ7つ道具セット）、養小鳥套裝（鳥の飼育セット）、鸚鵡公仔（オウムのぬいぐるみ）
簡説：正義感很強，討厭扭懷折曲的事，不過她做甚麼事也是失敗收場，被喻為是不幸之星下凡，喜歡動物，特別是鳥類更為喜歡，而且亦喜歡勸善懲惡的動作片。

パトリシア • マクグラス——Patricia McGrath

Cast Voice：倉田雅世
出生日期：5月21日
血型：B
身高：168 cm
三圍：88 • 57 • 88／90 • 58 • 88／91 • 59 • 89
喜歡的生日禮物：高級和服一套（高級振り袖一式）、特別訂造BMX（オーダーメイドBMX）
簡説：轉校入主角班的女孩，國籍不明但肯定是外國人，起初她不太擅長說日語，對於任何事也好像有興趣般，實際上是位較活潑開朗的女孩，不過有時也會有寂莫的一面。

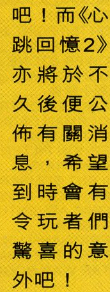
宗像尚美——Munakata Naomi

Cast Voice：堀江由衣
出生日期：4月24日
血型：O
身高：162 cm
三圍：83 • 58 • 85／83 • 59 • 86／84 • 59 • 87
喜歡的生日禮物：最新管樂器大全集、特製譜架（特注譜面台）、瑞士製吹氣口（スイス製マウスピース）
簡説：她並非與主角的同校生，而是末賀高中的同年學生，為了與光輝高中的共同演奏會而經常過來，出生於音樂世家，性格看來內向，事實上是積極的女孩。

後記

雖然以上資料可能對各位沒多大幫助，加上版位有限，有很多資料沒機會刊載，但希望看過這專輯的讀者會覺得開心吧！而《心跳回憶2》亦將於不久後便公佈有關消息，希望到時會有令玩者們驚喜的意外吧！







攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室

電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：75～104期

遊戲名稱　刊載期數

RPG

SLG

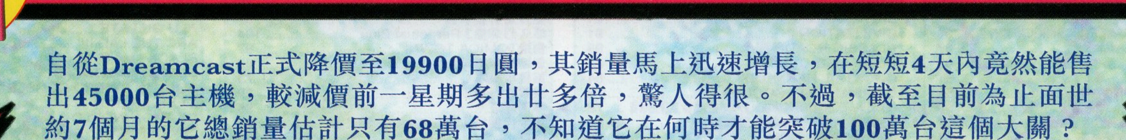
SOC

SPT

SRPG

STG

TAB



自從Dreamcast正式降價至19900日圓，其銷量馬上迅速增長，在短短4天內竟然能售出45000台主機，較減價前一星期多出廿多倍，驚人得很。不過，截至目前為止面世約7個月的它總銷量估計只有68萬台，不知道它在何時才能突破100萬台這個大關？



福田先生：

你好！本人是第一次寫信來，希望你能夠解答我的疑難。

1.《Dance Dance Revolution》的開機碼。

2.Wonder Swan的《超級機械人大戰COMPACT》取得真．三一萬能俠的方法。(除回合數不超過250外)

3.Wonder Swan的《超級機械人大戰COMPACT》怎樣取得超獸機神的斷空光牙劍。

4.Wonder Swan的《超級機械人大戰COMPACT》有否隱藏關及進入方法。

5.Wonder Swan的《陸行鳥之不思議迷宮》有否秘技。

6.請問Wonder Swan的《三國志》是否必買之作。

7.Gameboy的《第二次超級機械人大戰G》有否秘技。

8.Wonder Swan會否再出《機械人大戰》系列。

9.六、七月有甚麼PlayStation及《Wonder Swan必玩之作。

10.Wonder Swan的《三國志》和Gameboy的《三國志》有甚麼分別。

馬到成功

昆霸上

昆霸：

1.對不起，你所指的開機碼到底是甚麼？

2.除了在該版的總回合數不超過250外，其實是沒有其他方法可取得真．三一萬能俠的。

3.要取得斷空我的斷空光牙劍，方法是在進入第21話「GOD BLESS DANGUGER」時，斷空我在7個回合內擊倒強敵無限帝王便可。

4.暫時仍未聽聞過《機戰COMPACT》有隱藏版面。

5.WS版《陸行鳥不思議迷宮》好像沒有甚麼特別秘技。

6.這則要視乎閣下是否喜歡《三國志》這類戰略遊戲了。

7.以下是兩個《第二次機戰G》的秘技。

製造最強機體

只要將V2 GUNDAM的HP、EN、反應和裝甲數值全部強化至最高等級，就能令V2 GUNDAM進化成為性能更強的V2 ASSAULT BUSTER。

超越SP的上限

首先要派遣三一萬能俠或新三一萬能俠出戰，並將機體變成為GETTER 1或GETTER DRAGON以外的型態（以下假定是GETTER 2），接着選擇流龍馬的精神指令「信賴」，然後在決定替哪一台機體回復的畫面按B作取消。這樣的話，即使畫面上是顯示着流龍馬的名字，但剩餘SP與及精神指令則是屬於神隼人的，因此便可使用消耗SP較現時存量為高的精神指令，而且這秘技是可不斷使用的。

8.BANPRESTO現時仍未公布過任何有關消息，不過照道理廠方應集中火力在DC版的《機戰》上面吧。

9.六月已過無謂再提，至於七月PlayStation方面較值得留意的有《VANDAL HEARTS II~天上之門》、《聖劍傳說LEGEND OF MANA》、《多倫與哥布》、《激走TOMA RUNNER》、《REMOTE CONTROL DANDY》、《PLAY STADIUM 4》、《POP'N TANKS！》、《塗鴉表演》、《GUITAR FREAKS》和《我們的哥爾夫球2》等，至於WS則有《新世紀EVANGELION使徒育成》和《魔界村for Wonder Swan》。

10.起碼機種都是不同啦，另外WS版的畫面又大些…滿意與否？其實只要你喜歡，買齊兩隻也可以的。

福田

親愛的福田前輩：

您好！多謝回覆本人的信。萬望閣下不吝對小輩指教，在下感激不盡。

1.請問貴刊有否出版過《生化危機》攻略？

2.在《生化危機》中，爆機後的評級如何釐定？這些評級會否影響隨後出現的隱藏道具？

3.請告訴我一些《生化危機》的秘技。

4.亦是在《生化危機》中，我抵達研究所B3中的動力室並啟動了裏面的動力裝置，但我啟動往B4的升降機，它卻沒反應並告訴我能量槽並未啟動，請問我的做法出現了甚麼問題？閣下可否告訴我一個正確方法？

最後，多謝您肯讀本人的信，不勝感激！祝生活愉快 身體健康

讀者

加菲敬上

加菲：

1.《BIO HAZARD》第一集我們的確是推出過攻略本的，不過很快已全面售罄，而後來我們亦推過收錄了兩集完整攻略的《BIOHAZARD 1+2》。

2.據知《BIO HAZARD》爆機後是沒有評級的，反而在第二集則有種設定。

3.以下是《BIO HAZARD》PlayStation版的部份秘技。

取得火箭炮

假如能在3小時內完成遊戲，先在爆機畫面結束後把這進度儲存起來，然後再讀入這爆機進度，便可使用有無限發彈藥的火箭炮。

更換衣服

在爆機時如果有把所有同伴救出（CHRIS篇：JILL、REBECCA；JILL篇：CHRIS、BARRY），那麼在ENDING畫面過後便會獲得一條特別鎖匙CLOSET KEY，此時記着要儲存進度。接着選擇LOAD GAME讀回剛才的爆機進度，就可以到大屋的更衣室更換衣服，不過儘管再次爆機亦看不到任何特別畫面。

殘酷ENDING

以擁有無限發火箭炮的進度來進行遊戲，若在爆機時有把同伴救出（CHRIS篇：JILL、REBECCA；JILL篇：CHRIS、BARRY），那麼在爆機時便會出現主角們被怪物殘殺的殘酷ENDING。

道具回轉放大縮小

在道具一覽表中先選擇調查指令，然後便可利用L1、L2、R1及R2來把道具作回轉放大縮小看過清楚。

快速RESET

只要在OPTION畫面按住SELECT便可。

4.在啟動動力室內的動力裝置之前，你有沒有找齊3張密碼MO？

福田

可愛いの福仔君：

Hello！福仔君，估唔到你一個唔覺意登上神枱成為全《Game Players》中最受人敬仰，人見人愛，造福人群，超渡眾生嘅偉大解簽佬，真是可喜可賀！唔駛再為捉仲魔攪到身水身汗啦！只要安坐神社就有我們這些無知小仲魔自投羅網。唔！福仔召喚師果真厲害！現在我這只無知小夜麼有啲問題想請教你，想Talk我入隊就請福仔君為我解答啦！ありがとうございます！！

1.請問《FF VIII》中如何取得古怪雜誌III and IV。(我找遍整個F.H.包括Garden到F.H.升降機中間那條梯下面，也見不到釣魚師匠！IV究竟在エスタ大總統府邊一

處？
2.古怪雜誌有甚麼用？
3.スコール總共有幾式連續劍終結技？(我已習得四招，但畫面下面好像還有兩個位)
3.1.如果有多兩招連續劍，應怎樣習得？
4.キスティス的兩樣青魔法道具高出力發生裝置和ダークマター是在哪裏可以找到？(不是精製得來的)
5.セルフィ的特殊技一共可以抽得幾多種特殊魔法？(即ウォール之類的魔法)
6.リノア除了アンジェロ和ヴァリー兩招特殊技外，還有沒有其它特殊技？如有怎樣習得？
7.エスタ商店街的Cheryl's Store這間店是怎樣才能開始營業的？
8.Timber Magazine的11.6期怎樣才可找到？(我去到那兩個地方也找不到！)
9.藤島康介除了《我的女神》and《逮捕令》外還有甚麼漫畫作品？
10.藤島康介還做過哪幾隻Game的人設？
11.在《Find Love 2》中，如何追求千春、ありさ和瞳？
12.PS版的《SOUL HACKERS》怎樣令業魔殿的女傭加入成為仲間？

OK！問題問完，希望福仔君盡快為我解答啦！唔該晒！！

祝福仔君：香油鼎盛 仲魔眾多

君最愛之仲魔：LV.15夜魔 夢丸敬上

(P.S.請問福田神社中的三座大佛是否水龍君、黑手君and上代教主？)

夜魔 夢丸：

哈哈，閣下的想像力真是非常豐富，美術部替筆者找來這張Background圖片其實是沒有任何意思的，不過你的提議又的確很有趣呢。
1.古怪雜誌III可向海邊的釣魚匠取得，至於雜誌IV持有者則是在大總統府附近的車子那兒，不過詳情閣下可參閱我們的《FF VIII OMEGA合訂本》。
2.古怪雜誌是將魔列車G.F.與及外星人コヨコヨ的情報提供給玩者的。
3.你答對了，SQUALL的連續劍終結技合共只有4種。
4.ダークマター必需經過精製才能得到，而高出力發生裝置則可從CARD變化獲取。
5.SELPHIE的特殊技合共有4種特殊魔法，最厲害當然是敵方即死的ジエンド。
6.RINOA的特殊技不止上述兩種，學習方法是要先取得寵物雜誌，將之選擇後再行夠一定的步數才可。
7.這間店舖營業與否是隨機決定的。
8.沒有理由的，你再仔細在該地點找一找吧。
9.藤島康介好像沒有其他有名漫畫作品。
10.超級及PlayStation《TALES OF PHANTASIA》、SS《櫻大戰》系列和遲點推出的《逮捕令》等。
11.對不起，筆者沒有玩過這個遊戲。
12.業魔殿女傭美雅莉是不會加入成為同伴的(雖然她也是造魔…)，不過在PlayStation版本中是加插了她替主角辦事的小型事件。

福田

福田兄：

本人有一不愉快的事相告。
本人於本年度六月九日於灣仔東方18X商場欲選購一支DC棍，於是一進大門走向一地舖查看，我問過那裏的DC棍售280元，於是我便問那店員是否由日本製造，於是那店員聲大夾惡的回答我：「梗係日本造喇！」於是我要求看看那支棍是否真的由日本製造，他便說：「睇乜呀睇，話日本造就係日本造喇，真麻煩！」我聽後十分氣怒，瞪着他說了一句「唔賣罷就」後便離去，怎料他指着我以粗言問候，我一時火熱以問候回敬，然後離去。怎料走到樓梯時發覺有人從身後一推，頓時跌倒在地上，傷口至現在還未痊癒。
這些店員的所作所為實在令人氣憤，現在向大家忠告這店舖少去為妙，好讓那店員到應得的報應，從此消失。

MAN

MAN：

由於閣下提供的資料並非很充足，所以筆者若輕言批評該商戶之行為是不大洽當的，雖然如此大家可以根據MAN的個案作為借鏡，當前往遊戲機店舖購買主機或配件時，緊記檢查清楚貨品有沒有損壞和價錢是否合理，免得弄到自己一肚子氣。

福田

福田君：

你好，本人第一次來信，希望會刊登。
1.為何在93、94、96期GB《心跳回憶》中沒提及鏡館林見晴？她不可攻略嗎？
2.承上題，在通信中的「スクリーンセーバー」有甚麼作用？
3.你們如何將PS和GB遊戲的畫面印在貴刊上？(請詳細列明，一定要答)
4.我想補購以前的GPM，但尊賣店已沒存貨，怎辦？

祝各位編輯身體健康！

有名氏上

有名氏：

1.雖然GB版《心跳回憶》是有館林這名角色出現，不過玩者只能遇上有關她的事件，最終是無法追求她的。
2.「スクリーンセーバー」是熒幕保護程式SCREEN SAVER，即是當遊戲丟下不理達一段時間時，就會出現讓畫面活動起來的小程式，用意是避免熒光幕因固定在同一狀態過長時間而產生損害。在遊戲中，玩者需要達成特定條件才可獲得這些熒幕保護程式，當取得後可藉着通訊機能來將它們抄寫給其他朋友分享。
3.簡單來說，我們是裝設了可將電視遊戲畫面連接到電腦的配件，再經由美術部的修飾調教這些圖片便能出現在雜誌上，原理有點像電腦用家把喜歡的畫面複製下來。
4.你可試試在辦公時間致電2380-2223向章小姐查問。

福田

致福田：

您好，本人由改革號起已經第二次來信！但第一次卻石沉大海，希望今次不會。
1.為何PS的《DDR 2》會叫「Remix」？與街機的《DDR 2》有何分別？
2.PS的《Lunar 2》比起SS版多了幾幅相片，怎樣取得？及可否刊登「勇者之迷宮」及「無限之迴廊」的地圖？
3.聽聞PS的《Beat Mania 4》會加入街機所有隱藏模式，是否真的？
4.貴刊是否逢隔週四出書？但在九龍灣區卻在週五出書？
5.在第103期所介紹的跳舞毯卻欠奉了「Dance Performance」，聽說性能都不錯的，貴刊有何意見？

多謝解答！祝身體健康！

Arto上

Arto：

1.因為PlayStation版《Dance Dance Revolution 2nd ReMIX》是以業務用版《DDR 2nd MIX》作為基礎，再加上原創的新增模式及歌曲所製成，所以便稱為「ReMIX」。
2. PlayStation版《LUNAR 2》可取得的相片比SS版多出6張，至於取得方法則有待閣下去找尋了(要刊登位置可要佔很大的篇幅哩！)；地圖當然不行啦。
3.聽聞是的，但可能還會有新的模式追加。
4.我們的確是每隔週四出書(如不脫期的話…)，當然基於發行時差等理由我也不能保證能夠在港九各地都可在週四買到《遊戲誌》。
5.是嗎？唔…不過，筆者還是建議大家使用KONAMI的《DDR》專用跳舞毯，其價格已回落了不少，是時候趁機入貨。

福田

有求必應的福田神社：

本人是第二次寄信的，希望能夠刊登。
1.你覺得PC的《虛擬人生》好玩嗎？
2.你覺得在7月1日出的《便利商店》(PC)值不值得買呢？
3.你覺得《江湖武功蓋世的武俠世界》(PC)值得買嗎？
4.GB的《POCKET MONSTERS金》和《POCKET MONSTERS銀》有甚麼分別？
5.現時的Gameboy大概是幾錢？(普通和彩色)
6.《私立JUSTICE學園》是不是有兩隻碟？
7.你們現在還有沒有《FF VIII OMEGA合訂本》，因為我那本爛咗，你說非賣品，那麼怎樣才可以得到。
8.在《FF VIII》中，如果不記得抽取風神的大混亂獸，可不可以再和她發生戰鬥時抽取？
9.有甚麼秘技可以令風神和雷神入隊？
10.最後一點，希望你們能次次也刊登你們的地址在左上角。

祝：「答哂我啲問題，蒸蒸日上！」

肥布甸上

肥布甸：

1-3.由於筆者對電腦遊戲的認識不深，於是找來負責電腦欄的MARKS為你解答這些問題。《虛擬人生》和《江湖武功蓋世的武俠世界》質素普通，尚可一試，至於《便利商店》則應該要買。
4.目前任天堂只公布了少量《PM金銀》的情報，照估計情況應該像《PM紅綠藍黃》那樣每款均收錄了不同的怪獸。
5.單色的GAMEBOY POCKET現時售價為250~280元左右，而GAMEBOY COLOR則大約是450元。
6.無錯，DISC 1是供業務用模式使用，而DISC 2則是培育自製角色的「熱血青春日記」模式。
7.對不起，我們現時已沒有第一百期特別紀念號的存貨了，你可以嘗試到各大遊戲店找找。
8.實在很遺憾，在《FF VIII》裏假如忘記去取需要經戰鬥事件才可得到的G.F.，過後便沒有機會再將之得到了，唯一方法是重玩…
9.原則上根本沒有這種方法。
10.我們的地址在目錄裏印得非常清楚唷！現再在此重覆一次：《遊戲誌》的地址是「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「福田神社收」。

福田

插畫：超音潛艇

GD錡奈
SHOW GAME SHOW
BY SONIC SUBMARINE

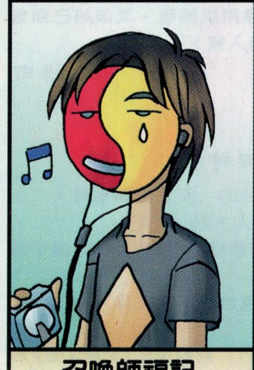
上期有讀者寄信來，說希望在書中看到各編輯的漫畫樣。

其實那班傢伙的尊容有什麼好看呢？



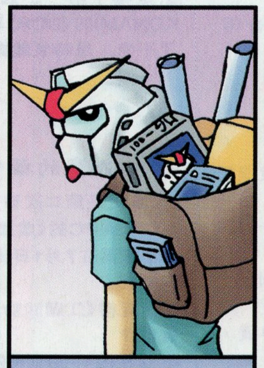
歐陽明明

位置：中場自由人
近況：FREE
必殺技：迴夢心經



召喚師福記

正職：神社神棍
兼職：GP金曲主持人
自稱：DQ、女神死硬派



人間MS

嗜好：買物
興趣：儲物
近況：終於有了性別



山寺(聲優)良牙

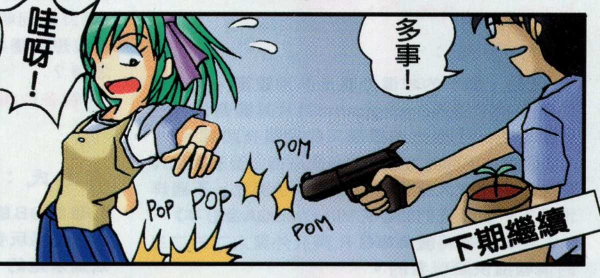
理想：聲優志願
目標：日本留學志願
對象：館林志願

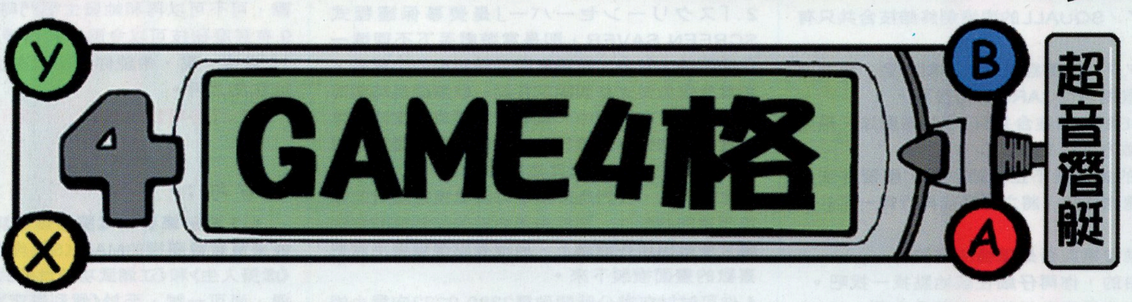


機神孖J

專長：打喪屍、陪女
興趣：射喪屍、陪女
近況：打恐龍、陪女

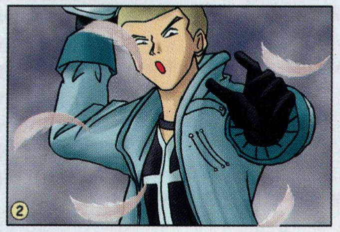


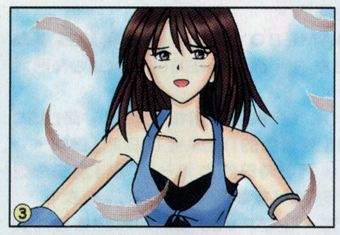


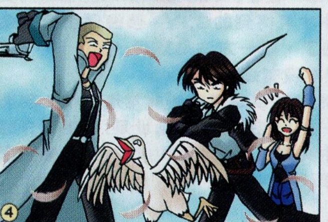


甩毛OPENING







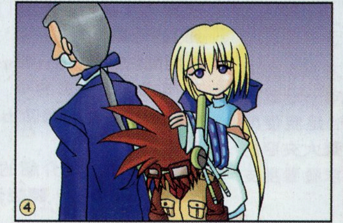


父子情深









無責任讀者擂台

主持人：KOTARO

回應PlayStation後繼機成敗相對論

KOTARO先生：

看到你們上一期的其中一名者的來信之後，實在令小女子感到非常「不平」，所以今次特地來信作出反駁！

那位「孤獨的遊戲機」讀者的論點實在有點兒「不合常理」，首先，若說價錢高的話，其實現在多部遊戲機的格相差也不算大，而且，DC之所以價格下調，其實歸根究底也是「銷量欠佳」所致，而為何會有這銷量欠佳的情況出現呢？其實非常單，便是遊戲數量不足，不能吸引到玩家們，而又為何會沒有遊戲呢？這亦是最基本的問題，答案只有一個，便是沒有遊戲生產商支持，這亦表示出生產商根本不看好DC這機體。

說到「PS2」，玩家們對這新機的態度各異，有的說這遊戲機實在是非常強勁；又有的說有DVD ROM可能沒有遊戲，說真一句，SONY這次推出「PS2」的策略其實相當高明，因為是「對下兼容」的緣故，所以就算沒有新的「DVD」遊戲，也可以玩以前的遊戲，又或者，生產商可以製作一些質素更高的遊戲，其實，其市場佔有率只會有增無減，莫非要像SEGA般，上下不兼容，令玩家們浪費金錢才是對？！

話說回頭，「孤獨的遊戲機」說PS易壞也是一個事實，不過，本人玩PS這麼久，所以換了一部機，理由不是舊機壞，而是為了要玩對應「DUAL SHOCK」的遊戲，舊的「1000機」依然可以操作，相信理由只有一個，便是本人除早期有買一小部份的「老翻」之外，近這一兩年也沒有買「老翻」了，結果PS依然健在，而且本人亦可以大膽的說一句，如果是玩原裝遊戲的話，遊戲機的壽命一定會大大增長。

說到翻身，其實DC的不能暢銷才真是令SEGA不能翻身，SONY方面，PS在機構之中佔多少量呢？由之前的小小部門，玩在已經成為重要的一環，由此可見其銷量、受歡迎程度是何等的大，如果說PS製作新機是會「不能翻身」，SEGA一部機的銷量比一部機差，這樣才真的是「不能翻身」，如果SEGA跟着SONY製作新機，那麼便肯定「死無全屍」，分分鐘連SEGA也要「玩完」！

祝《遊戲誌》永遠暢銷！

梅花鹿敬上

8-7-1999





梅花鹿：

拙者也頗認同閣下的意見，其實Dreamcast現在的景況，與早期的NINTENDO 64可謂十分之相似，機能雖然優越，但是由於遊戲數量和類型始終太少，加上長期缺乏注目作品，久而久之令到用家打消購買的意欲，就算下調價格，令到主機銷量於短時間之內激爭數倍，相反則促成往後銷量更加以軟件吸引性作為主導。不過話說回頭，價格的而且確是PlayStation後繼機種的最大隱憂，而且根據一般業內人仕分析，Dreamcast與NINTENDO 64不斷下調價格，主機低於成本發售，相對遊戲軟件就成為機體的主導，可是這種策略對於PlayStation後繼機種是否可行則不得而知。

至於閣下再次提到DVD-ROM和對下兼容這兩個別具爭議性的問題，正如閣下所言，對下兼容說穿了只不過是保障和增加SONY PlayStation現時龐大市場佔有率的其中一種可行方法，明顯SONY是借PlayStation的市場作為後繼機種的地基，然後逐步淘汰，直至到PlayStation後繼機完全轉嚮過渡為止，既不需務重新建立機種的風險，另一方面又可以籠絡和留住大型遊戲生產商，單是以上兩點已經百利而無一害。因此對下兼容的優點雖然未必可以短時間成效，不過在於長線發展來說，確實為PlayStation後繼機帶來數之不盡的優惠，如果SONY真的有意將家庭用遊戲機昇格為高級消閒或娛樂影音器材，PlayStation後繼機不論價格以至內容各個方面也可謂完全平合，所以主機價格是今後SONY PlayStation建立路線的重要關鍵！

另外，拙者亦想借這次機會回應一下孤獨的遊戲機和梅花鹿對於PlayStation壽命的見解。首先各位也應該知道讀取CD-ROM資料的LENS，壽命大約只有二千小時，假如LENS讀取資料時間越長、讀碟次數越多，消耗LENS壽命亦都越長，所以機齡越高出現停止讀碟和HANG機也可謂十分正常，加上PlayStation早期推出的遊戲，受到主機先天性低處理容量的影嚮，無形中增加了讀取資料時間和讀碟次數，令到早期的PlayStation壽命相對縮短。還有，劣質的盜版遊戲，質素方面非常參差不齊，經常出現TRACK移位的情況，令到LENS不能正確讀取資料，反覆之下增加讀碟次數和時間，也是其中縮短主機的壽命之一。

KOTARO



※以上純粹個人意見，與本刊立場完全無關



G.P. 鈴奈留言板

可惡～～～麥記的哈努吉帶實在太吸引…令小妹墮入哈努吉帶的深淵，真的要命()-( )。雖然AMI、MS和小璘也有去換購，但是小妹可不想吃這麼多麥記(←怕肥)，要多玩DDR才行…在無形中公司多了24隻哈努吉帶幫手工作，還與小熊當好朋友…真的好邪～～～

「永遠支持你！」

GP鈴奈小姐：

你好嗎？

我是IS莎啊！久沒來信恐怕大家已把我這已狂愛IORI的動物給忘了吧？(某人按：當然啦！)(傷心～)IS終於考完畢業試了，放大假了，第一件想到的事便是給GPM來信。

基於由今議務教育的毒害，從擁有90期GPM以來，就一直沒買過GPM。(真是罪過…)昨天晚上一口氣看完了91～100期的GPM，IS感慨良深(？！)，GPM有了很大的改變呢！首先：「攻略一族」的攻略比以前實用更多，不僅圖片增多，而且語言也很具概括性，是真正的「圖文開茂」啊！在此很多謝寫攻略的每一位編輯呢！真是把攻略寫得十分全面啊！例如PS版的《ATHENA》還附了原畫設定，oh～太感謝非洲了！其次在「新GAME介紹」中，也一改以往的「舊譜」，不會拼命地贊那已GAME如何好如何好，而是將好處由頭到尾一一表明，一矢中的。(？！)(用詞有問題)而且在介紹中還有時間一下攻略和秘技等，讓人覺得此GAME更有價值了。具代表性的是98期的《心跳回憶Drama Series Vol. 3－－啟程之詩》的介紹。對了，那排在簡介後的Q版很可愛呢！「心跳」的FANS看來要向良牙先生說一聲「Thank you very much！」啦！

「玩家特區」方面，米奇負責的「TOKYO玩具展 '99」和「東京GAME SHOW '99」真令我大開眼界，在課本堆中打轉了幾個月的IS莎對現時遊戲界的資訊無所知，太天真了～「編者話」中，大家好像「冇哩神氣咁」，正所謂「聽君一席話，勝讀十多書」，看一之GPM的編者話好過去「煲」那些無聊的課本…(這是理所當然的事)。另外，好像很多編輯都得了感冒，像KOTARO和怪傑…這也難怪，近期天氣極度反常。(唔通真係世界末日？！)真教人擔心～請大家注意身體啊！還有，積奇離開了GPM和超音潛艇是鈴奈生父(？！)的事真令我大吃一惊，以致頭上出現超大滴汗…

最後說說IS最喜歡的「GAME你教」了！(突然精神煥發，兩眼充滿火焰！)看來，「無責任讀者擂台」重開，真是值得慶祝！我想神樂千鶴小姐一定很高興，井且會捧場的！另外，陳星很感謝鈴奈小姐把她的COSPLAY照片給登出來呢！IS也很感動啊！我和她都是IORI和「KOF」的狂愛者呢！她說她近來向「GAME畫廊」投了一幅CHRIS在喂鴿子的畫，但沒畫背景，不知能否刊出來….說到「GAME畫廊」，97期的水準很一俗呢！得了佳作獎的兩幅畫，IS也喜歡哦！鈴奈小姐終於美夢成真，買到「占卡士」了啦！我想你一定很高興對嗎？(仲使你問？！)IS也好替你高興呢！嗯？！怎麼新GAME介紹中多了一個由深田公仔小姐主持的「口袋女的戰爭」的欄目呢？不過，這欄目很可愛啊！請深田小姐繼續努力哦！IS會永遠支持你的～！

好了，談到這裡吧，隨信附上兩幅畫，是GP鈴奈小姐。盡管不太像，但希望你可以喜歡哦！

PS還有一個小小的變革之一，就是鈴奈小姐的髮型變了吔！以前是沒有分髮界的，現在把頭髮前的瀏海分開哦，真是「女大十八變」呀！呵呵！(用語似乎不當～)

祝

魚翅撈飯！

IS莎

To IS莎：

真的很久沒收到你的來信啦！還好嗎？小妹現在開始放暑假，因此常留在家玩「占卡士」，嘻嘻！一口氣看10多期《遊戲誌》辛苦嗎？雖然GPM在100期開始有變，但是小妹仍是沒有變過呢！不過無論如何也很多謝你的畫，其實《遊戲誌》是不斷改變，從而符合各大讀者的要求，我們會繼續努力做到最好的。

GP鈴奈 上



「我愛格鬥GAME」

親愛的《遊戲誌》編輯們：

各位好，本人是一名剛完成高考的中七肥仔，亦是一名非常愛玩《拳皇》、《街霸》等格鬥遊戲的機迷，打喪屍(希望遲些打恐龍也能成為我所喜的)也是我的嗜好。在下是由貴刊創刊支持至今的人。回想差不多四年前，拙者是一名格鬥白痴(愛玩但又不懂玩)，機藝九流，正四出尋求一本可提供有關指導的遊戲雜誌，幸而《遊戲誌》面世了！這本專業的雜誌，令我眼前一亮，各編輯抵死的筆觸(尤其是目錄中對遊戲的註腳更是一絕)、專業的評論，帶我走進遊戲的大千世界。現在的我雖仍不懂出對空技，但以曉得以空中超重擊作自殺式對空！在此謹多謝各位編輯，您們的心血沒有白費，起碼對我已十分受用。

另外，我於上年暑假購入貴刊出版的《拳皇98鬥技鑽研》這令我如獲至寶－－當中對各角色每招每式的深入分析(不論在攻擊力、招式性質等各方面)令我大受啟蒙。可是，本人仍覺這攻略仍有一些可改進至更完美的地方，希望可行：(1)缺乏對每個角色的實力評估(如同一角色與上集比較，是強了或弱了？)；(2)希望可加入對特殊技的分析；(3)部分角色的建議連招不夠實用(如草薙京)；(4)希望光碟可記錄至少一隊與電腦作戰的情況；(5)可否加入各隊的爆機畫面(或許廠方有限制，但我真希望這些可於攻略中出現)。希望各位編輯可以留意這些幼稚意見。無論如可，我也會誓死支持貴刊製作的《DINO CRISIS》及《拳皇99》攻略！

最後，未知貴刊內的格鬥高手編輯除了在出版社內「練功」外，又會常到哪些機舖「散心」呢？希望有機會與各高手切磋或向您們「偷師」！

祝，工作愉快，貴刊全港銷量第一！

讀者：

加菲敬上

PS《互動遊戲誌》中負責訪白的請問是否鈴奈小姐？那位訪白員真是聲線可人！另外，本人的字體值多少分？

To加菲：

嘩！原來是我們的忠實讀者，很高興你來信呢！首先很多謝你給我們有關《拳皇98鬥技鑽研》的意見，我們會作為參考，至於我們編輯部的格鬥高手可謂人多細眾，他(她)們常在公司「練功」，至於到甚麼機舖呢…Sorry！是秘密！不能說的，不過若你是常去不同的地方打機的話，有可能你會遇上都不定的。很可惜負責《互動遊戲誌》訪白的並不是小妹。

GP鈴奈 上

「又是我呀~~~」

To：Marksさん

Hello！又係我呀，希望可以早D刊登我嘅來信，アリがと！

No.103見到你介紹田中麗奈，咁佢第日會唔會唱歌？And佢嘅網頁係日文，有冇methed可以到Win 98變JWin 98？講起hitone，佢早排出咗《h》精選大碟係very good，because我之前係冇買佢嘅CD丫嘛！

山寺良牙さん：

你係好likely井上喜久子嘅，咁你點會唔會likely川口雅代，because我個《心跳》聽到佢為片桐彩子配音，講英文嘅聲線very good！

Kataroさん：

我好happy！Because《KOF '99》就咪出，我期待咗好耐，家吓淨係用Athena打敗好多對手，because我用extra mode嘛！唔知第日有冇《KOF '9-9》拳皇or拳后大賽？

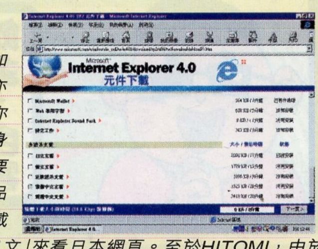
G.P.玲奈さん：

Why幽谿護先生竟然會話你將我地嘅來信哂響垃圾桶度and你有冇睇過《Ring》？PS會唔會冇《Ring》呢？我終於都是到神樂千鶴小姐照責任讀者擂台出現正！至於BCS丹and IS莎，我好掛住你地，I hope you write the letter to GP玲奈さん！

祝各位《敬業與樂業》嘅編輯有覺好瞓！

由「Athane」反射而變成「Asahina Yako」敬上

To Asahina Yako：



田中麗奈雖然現在沒有發表將來會否加入樂壇，但如果她繼續的走紅，相信機會亦不低，就好像深田恭子那樣。另外，如果你只想看看日本網頁的話，其實不需要將本身的CWIN98或WIN98轉換成JWIN98，只需要在Internet Explorer中選擇說明(help)的產品更新，便會到圖中的Microsoft網頁，而下載當中的日文支援，之後就可以按字型切換「日文」來看日本網頁。至於HITOMI，由於筆者沒有買她的精選大碟，所以無法分享你的開心，不過可能嘗試問其他同事借來聽聽。

Marks上

本人是真的很Likely井上喜久子小姐的，至於川口雅代嘛……若果是《心跳回憶》的聲優的話，本人會選菊池志穗、關根明子和栗原MIKIKO。

山寺良牙 上 上

如無意外，《THE KING OF FIGHTERS'99》將於本月十九日在部份遊戲機中心率先推出，不過很可惜，今集已經取消了「ADVANCED」和「EXTRA」兩種模式，取而代之是以「ADVANCED MODE」為基本，再經過改良和加入不同新元素所構成的一體化系統，因此閣下今年仍想以麻宮ATHENA打敗其他對手的話，怕且也要由頭練起！至於SNK今年會否再次舉辦《THE KING OF FIGHTERS'99》拳皇和拳后大賽這個問題，雖然SNK方面仍未落實公布，不過由於拳后大賽去年反應不俗，所以成事之數機會相信很高，不知閣下是否有興趣參加今年的拳后大賽呢？

Kataro上

請不要介意幽谿那麼說啦！小妹相信他沒心的。另外小妹因害怕的關係而沒有看《Ring》，而PS也不會有《Ring》的遊戲出現，但DC就有，你很喜歡看這類片嗎？真的有擔量，小妹就不行了…

GP玲奈 上

「大個也要當編輯」

Dearest遊戲誌所有編輯哥哥姐姐^_^！

早安！午安！晚安！小羊個名叫Mak Naksheep，今年14歲，早在n年前開始著遊戲誌，覺得同其他game書唔同，於是就看到上癮了！一定要看完全本才心息…然後睡覺，接著書中內容在夢中迴響。感覺就好似~~一邊看貞子，一邊吃柚子，左邊吐瓜子，右邊畫花子般——言語無法形容的正！

老師講過，佢話求學時期，發問的精神很可貴。

Q1.本書咁厚，用咗多少時間編寫？

Q2.那些圖畫是應樣加入文章附近？

Q3.編輯(高和低級)有乜做架？

Q4.點解攻略可以同隻game同日發售的？你們那麼快便打爆機。

Q5.寫攻略有乜心得呢？

Q6.《FF 8》本攻略小羊也有看，很精彩呀！有英文版《FF 8》會再出攻略嗎？很期待呢！

Q7.小羊的志願係做game書編輯，做編輯係咪乜game都要寫呀編呀攻呀一架？

Q8.做個編輯作文是否一定好？是不是要有天份呢？

Q9.幾多歲可以做編～輯呢？

好了，問到咁多先，下次再來！

祝編輯們精神奕奕！

註：如果n年後編輯還有位～我一定會來應試試的！！！！！

Makmaksheep

To Makmaksheep：

很歡迎新讀者Makmaksheep的加入，原來你想當編輯，那就是好好讀書，增加多些知識，到時有機會的話，有可能會見面的呢！加油啊！

1)遊戲誌是由數位編輯合力制作的雜誌，由於兩星期推出一次，所以大約用1星期多來編寫內容。

2)那是先利用電腦CORP遊戲內的圖片，然後再利用電腦將圖片放在文章旁。

3)高級編輯和初級編輯的工作當然要玩GAME＋寫稿，高級編輯還會比初級編輯更多工作要幹。

4)因為在GAME推出之前，已從日本廠商手上取得遊戲，並在它推出前打完，所以便可以與GAME同時發售攻略本，但只限於已取了版權的遊戲。

5)由於小妹沒有寫過攻略，所以不能答覆，但是小妹請MS來答覆此題：「寫攻略的心得…其實寫攻略是很辛苦的事，首先要確實自己能夠打完該遊戲，二是考慮用甚麼的方式來寫，從而符合讀者的要求，三是以最快的速度來做最詳盡攻略，簡單來說即要以最短的時間來做最多的事，四就是要找齊遊戲內的所有秘密，當想到這幾點時，無形中也會給自己很大的壓力，所以是非常辛苦啊！(MS回覆)」

6)很多謝你讚賞本刊的《FF8》攻略，但是英文版的《FF8》，暫時不會再做攻略。

7)不是所有遊戲都需要做攻略的，通常都是一些HIT GAME和值得做攻略的遊戲才會做。

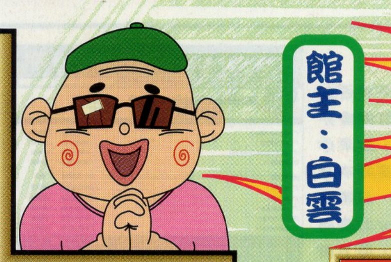
8)最低限度中文的程度要良好，不一定要有天份。

9)只要到18歲以上就可以來應徵當編輯。

GP鈴奈 上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆鎮寫。



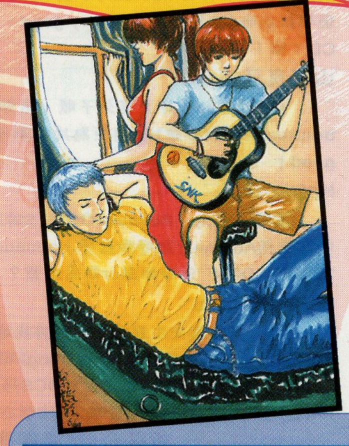
館主：白雲

上一期本主發現一件令人十分震驚的事，就是竟然有讀者一稿兩投！(是哪位讀者也不必多提了……)因為不知道當中是否有什麼誤會，所以今次就此放過這位讀者，但本館是絕對不容許一稿兩投的！為了對各位支持本館的讀者之公平着想，因此若有同類的情況發生的話，不論是什麼原因也好，總之一經發現，便會公告其筆名以示懲罰。

小丸

評語：利用水彩來上色的杜美亞很漂亮哩！雖然是這樣，但亦不會被你不錯的上色技巧而騙過我的眼睛的；她的樣子不錯，可是在比例上出現了「頭大身細」的情況。另外肩膀太橫、上身又很短，而腳的部份就更像被人斬斷了，只剩下大腿似的。在此想問問小丸是否害怕畫手肘的位置？因為此兩處也剛好用花朵遮住，不過最重要的是她雙手的前臂也太短了。其實小丸也有很多繪畫得好的地方，可是還是指出缺點讓你可以改進比讀賞更好，希望你不要介意並繼續努力吧！

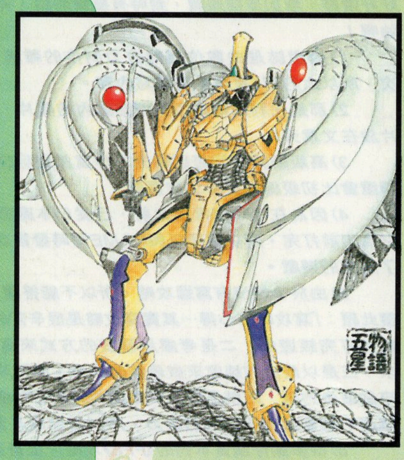
特級佳作



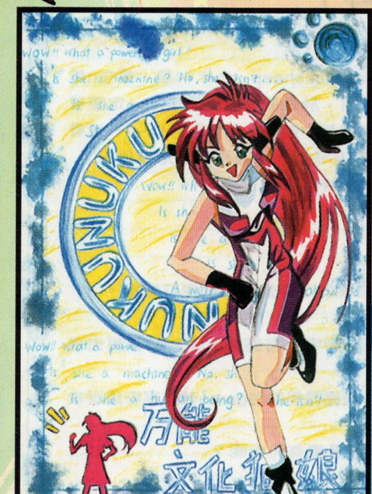
TSOI HOK LING

評語：唔~是拳王的人物來。上色方面似乎馬虎了點(上黑線也是)，在畫中常出現塗出界的地方，可是在塗肉色的部份就不錯。人物比例也算OK，不過手部畫法可能始終也是大部份讀者的嚴重問題，就如七枷社的手太短，SHERMIE的右手就不知是否想撥開窗簾布還是斷了手指，而CHRIS的左手手腕是根本不能做到這樣的姿勢的，因此還是多點練習一下畫手吧！在畫的時候不妨對着鏡或參看別人的手，相信必能進步的。

VIRUS



評語：當本主收到此稿時真的很感動啊！因為竟然有人支持本主所定的題目，這証明本主所做的事也不算白費。畫中那部機械人來自《五星物語》的，它的線條也造得不錯，不過若能打網得齊整一點會較好。另外木顏色已運用得不錯，在深淺光暗的地方也能表現出來，不過還是不能造出金屬的質感；可是本主還是比較喜歡用不同顏色的木顏色來「疊色」，因為這樣可以造出令人意想不到的美麗效果。



WONG SHUK KING

評語：這幅畫最主要要扣分的是整潔的問題，在畫面上有很多地方也留有不能或沒有擦走的鉛筆痕，其實它們應在上黑線後便要擦去，而在塗上了木顏色的地方就最好用可以擦細微部份的擦膠筆將之擦掉。此外，用來框着畫邊的上色方法亦給人不潔的感覺，因為不知閣下是否「將錯就錯」，把某處不小心弄污了的地方運用細邊的方法令它成為了花紋之一，不過下次還是小心點上色才好啊！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



MAY

評語：以13歲的年紀能畫到這樣的畫已經算不錯的了，看到了這幅畫便給人一種舒服的感覺，顏色亦很柔和；可是雪兔和桃矢的校服也跟背景撞了色，不妨轉轉背景的顏色或加上幾片白雲(不是本主！)的話，效果會更好的。另外，在櫻花樹上的邊用白色來塗會看不清楚的，若用深色一點的顏色來塗上令人可以看得清楚輪廓線，便不會白費心機了。



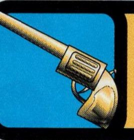
一年一度隊制格鬥遊戲
拳皇'99 MILLENNIUM BATTLE
獨家製作精美大海報
隨106期《遊戲誌》附送
© SNK 1999
THE KING OF FIGHTERS
Millennium Battle
嘩嘩嘩！
打到嚟！
試問大家
點可以錯過哩次機會呢？

Presented By：Yamadera Ryouga &子濃



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：新曲任你玩

遊戲：Beatmania Append Gottamix　機型：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

相信各位向來也知道這個遊戲在特定的版數，選玩特定的樂曲，取得一定的分數後，便能玩到一些新的隱藏樂曲；不過若在不知條件的情況下，玩來也頗辛苦。今次適逢其相關遊戲《Guitar Freaks》即將推出，便不如將這些隱藏樂曲的出現條件刊出。



第一階段：隱藏樂曲名稱「DRUM'N BASS」

所選樂曲	出現所需分數
REAL GARAGE	95000
HIP AND SOUL	96000
RAGA ROCK	94000
BIG BEAT	91000
HIPHOP	94000





說完秘密分數後，便刊出這個系列的共通秘技，HIDDEN（隱藏）模式和DOUBLE（雙重）模式，沒有辦法吧！可能有些是新加入行列的玩家，也想要他們有多些樂趣吧！（註：若使用一般控制器的話則需使用初期設定才有效）

第二階段：隱藏樂曲名稱「NONSTOP MEGAMIX」

所選樂曲	出現所需分數
HIP HOP	94000
CROSSOVER	94000
DJ BATTLE	84000
R & B	82000
ROCK'N TECHNO	93000
J-GARAGE POP	83000
DRUM'N BASS	90000

HIDDEN MODE



在標題畫面時將所有黑鍵全部按著（L1、R1）後再按START，之後便盡快改按最左邊和最右邊的白鍵（←、×），成功的話在進入APPEND MODE時便會有顯示。

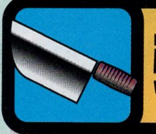
第三階段：隱藏樂曲名稱「GABBAH」、「R&Bhard」

所選樂曲	出現所需分數GABBAH	出現所需分數GABBAH / R&Bhard
DJ BATTLE	84000	93000
R & B	82000	93000
ROCK'N TECHNO	93000	98000
J-GARAGE POP	83000	88000
FREE SOUL	69000	78000
BREAK BEATS	85000	96000
COLLAGE TECHNO	68000	74000
NONSTOP MEGAMIX	66000	72000

DOUBLE MODE

在標題畫面時將所有白鍵全部按著（←、□、↓）後再按START，之後便盡快改按最左邊和最右邊的黑鍵（L1、R1），成功的話在進入APPEND MODE時便能玩到。





彈艙2：無謂再等

遊戲：70年代風Robot Anime Gep-X　機種：PlayStation

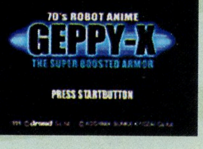
提供者：《遊戲誌》情報組

上次曾刊出這個秘技，不過這樣開著機這麼長時間，真是乜機都死啦！現在有一個喜訊，就是可以只輸入簡單的指令，便能玩到要慢慢等的模式，現在將其指令刊出。

模式名稱	指令
映畫版	在標題畫面輸入↓↓←↓↓←↓△
Atranger Mode（アトランジャーモード）	在標題畫面輸入←→→↓←←→△
Queen Fairy Mode（クィーンフェアリーモード）	在標題畫面輸入←→←↓↓→→△
Star Gep-P's（スタゲッピーズ）	在標題畫面輸入↓←←↓↓→→△
WILD JOIN MODE（ワイルドジョンモード）	在標題畫面輸入↑↓→↑↓→↑△
64／47式Mode（64／47式モード）	在標題畫面輸入↑↑↓↓→←→△











彈艙3：左手仔學打Golf?

遊戲：Mario Golf 64　機種：N64

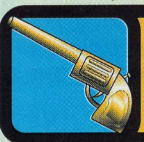
提供者：《遊戲誌》情報組

上次刊出來部份穩藏人物的出現條件，今次再有一些新的隱藏人及新秘密出場，現在刊出他們來。

首先在Torment Mode中，取得50個襟章後，便能使用新的隱藏人物Mapil，另外在Ring Shot Mode中取得30粒星後，便可以使用Donkey Kong。

還有，基本上人物的顏色是決定的，但若使用這個秘技的話，便能改變人物的顏色，方法十分簡單，只是在人物選定畫面時，將指標移到玩者所要的人物，再按C↑或C↓或C→來選定人物，到外面後便會發覺到人物顏色有別。

最後，遊戲基本上出場的人物均是右手拿桿的，不過使用必技的話，可以將他們變成左手拿桿的，方法是在選人時按著L掣來選定便可，不過要注意拿桿的手不同的話，所打出來的效果會是完全相反的，絕對有另一番的好玩之處。

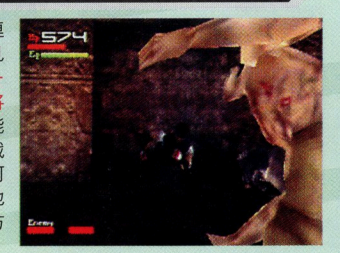


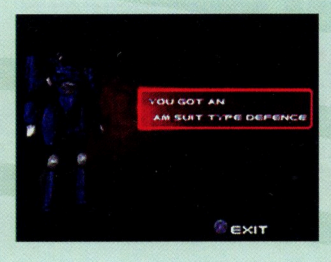
彈艙4：原作者也出來散心?

遊戲：SPRIGGAN~LUNAR VERSE~　機種：PlayStation

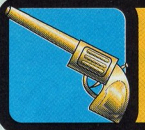
提供者：《遊戲誌》情報部

估各位玩家萬萬想不到，竟然連原作者也會變成遊戲主角出場，想見到他的話，方法是先將遊戲打爆一次，之後便可以作爆機記錄，其後將這個記錄作重新開始遊戲的話，便能使用故事的原作者「御神苗」當作遊戲主角般出場，他的特色是不會有任何成長或LEVEL UP；不過相對來說他的攻擊力很酷，覺得有趣的玩家不妨試試。





此外，遊戲中有兩種隱藏盔甲，頗為有趣的。首先第一款是名為「防衛形盔甲」，出現方法很簡單，只要任務1至4的其中一個任務內，選擇「GIVE UP」10次以上，之後當過版時，便能特別取得一種防禦力特高的盔甲；至於玩者在完成任務10時所取得的人物RANKING是RANK A以上的話，便能取得一種攻擊力特高的「力量盔甲」。



彈艙5：新地方、新發現

遊戲：Bio Rescuer~TUROK NEW GENERATION~　機種：N64

提供者：《遊戲誌》情報組

以一般的玩法來說，根本是找不到這些新的隱藏地方的，現在將進入這些地方的條件刊出來，好讓下次玩時有更多的意外收獲。

第一世界隱藏地區出現條件：在噴水池廣場的上空是有很多鳥在飛的，將牠們全數擊落後，再直入廣場右方的通道，之後便會發現右方的牆上有木梯，爬上去後再將該處的門便會開啟著，進入後便能到隱藏地區。

第二世界隱藏地區出現條件：在該版中是會有四座高塔，將它們全數擊毀後，在差不多完成版面之前的一道門，將它打開後，便能進入隱藏地區，在該處有很多貴重的回復道具。

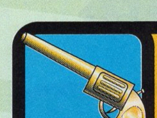


彈艙6：魔法連續攻擊!

遊戲：黑瞳之諾亞~CIELGRIS FANTASM~　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

今次這個遊戲有一個比較特別取勝方法，特別是在遊戲初期時更為有效，那就是可以將不同屬性的魔法同時向一隻敵人展開攻擊，方法是在使用魔法時，同時性將數種不同的魔法屬性加上去，這樣一來，攻擊時除了會有基本的攻擊力外，會加上那數種屬性的攻擊效果，即是說若玩者在該次魔法攻擊中注入7種不同的屬性的話，便會有8次的攻擊效果，這樣對付敵人真是好駛好用。



彈艙7：新曲繼續播

遊戲：PAKA PAKA PASHON　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

音樂遊戲的共同秘技，當然就是隱藏樂曲，而這遊戲亦不例外，分別有兩首不同的隱藏樂曲，現在將他們的出現條件刊出。

首先是第一首，在ORIGINAL MODE中玩STAND COURSE，之後在最級一版「SUN-JaaMix-」中以PERFECT率77%以上爆機後，接下便會出現。這秘技不限難易度和使用人物也可弄出來。





接下便第二首，方法是用任何樂器也沒關係，但要用難易度NORMAL以上來爆機，不限CONTINUE次數。其後在FREE PLAY MODE中便會有個作為EXTRA DRANG的新曲「QUENDER OUI」出場，不過這曲難易度認真高，有興趣的不妨試一下。



彈艙8：無限復活?

遊戲：SLAYERS ROYAL 2　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

一般來說，當娜嘉（ナーガ）的HP變成0時，她便不能再戰鬥，不過在這時若向娜嘉使用莉娜（リナ）的特殊指令「SLIPPER（スリッパ）」的話，她竟然變成在HP全滿的情況之下復活。



彈艙9：Level暴升！

遊戲：WELL OF INSTALLRIA　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

以下這個秘技對於初玩這個遊戲的玩者會是十分有用，不過相信這個該會是個十分大的「蟲」，不如先說說方法吧！玩者在任何低LEVEL時，一定很快會有升LEVEL的時候，其後會將所有的得分作分配，將所有得分全數分配後，就是秘技所在，首先千萬不要按下○掣決定，而時將×掣不斷的連射數十次，在現時的情況下是完全看不到有任何狀況，連射數十次之後再按下○作決定，其後便會發覺如精神力、耐久力、知覺力等能力值會暴升至不合理水平。不過當再次升LEVEL時會否被重新編排或是變成古怪數目，就不得而知了！

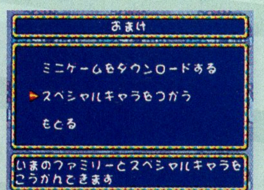


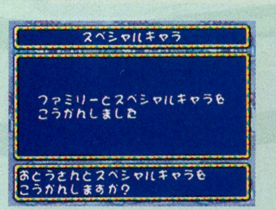
彈艙10：家庭電器配件也可用？

遊戲：Pocket Family　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

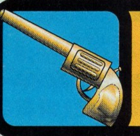
估也估不到連家中所用的紅外線遙控器也會令遊戲發生變化，當然是取得不同的隱藏人物，方法是先將遊戲記錄下載到PocketStation上，之後再在其上選擇遙控器（リモコン）項目，再者將諸如電視紅外線遙控器的物件放近，按下遙控器，將紅外線射進PocketStation內，再重新啟動遊戲，這時便會發覺增加了一些隱藏人物，例如：爆彈人。







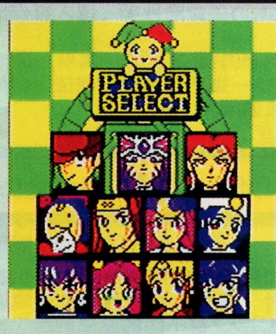




彈艙11：新人物、新攻擊？

遊戲：Magical Drop Pocket　機種：Neo Geo Pocket Color

提供者：《遊戲誌》情報組



這隻有趣的智力方塊遊戲，事實上是有三位隱藏人物隱藏在內，現在他們的出現方法刊出。

在故事模式（おはなしモード）中，難易度選用難（むずかしい）以上的LEVEL打爆機的話，看過ENDING後再次開啟遊戲，這樣便會發覺在選人畫面時會多了三位隱藏人物。







彈艙12：一瞬出場人物終可用

遊戲：餓狼傳說First Contact　機種：Neo Geo Pocket Color

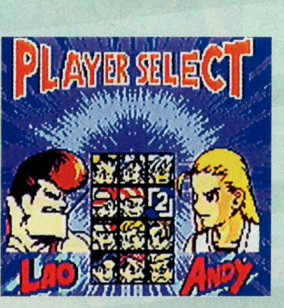
提供者：《遊戲誌》情報組



除了上次公佈過的一位隱藏人物外，原來還有一位新的隱藏人物「LAO」，現在將他的出場方法及可用招式刊出。

首先要在1P模式中取得「アルフレッド」，取得方法好像上期刊出過，不過不記得的話便再度重覆，那是要完全沒有CONTINUE，再加上用過3次潛在能力（P.POWER）或5次超必殺技（S.POWER）來擊倒對手，之後アルフレッド便會在第9版出場，將他擊倒後便能使用他。

接著另一秘技便立刻出現，在2P對戰模式中，於選擇人物畫面時，將指標移至アルフレッド的位置，之後按著B掣等2秒，原本的地方便會變成「LAO」，其後一直按著B掣來按A掣或OPTION掣的話，便能使用到他。





至於他的技表如下

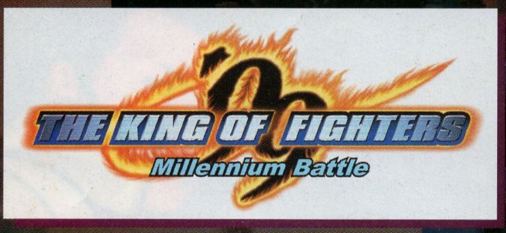
親考行	←或→+強攻擊
冥犬ラッシー	↓←A
美・妹・ベイビー	←↓→B
我が愛しのオカン	→↓→B
家族・愛	→←↓→B
ババウェイブ	↓→A
BOUSOU愛	→←↓→A

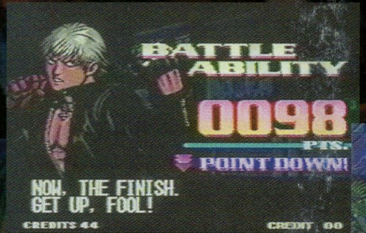


MULTIMARKETS Int'l Ltd.
九。
「多個幫手，拳皇九十九」。今次我們有《拳皇'99》的獨家片段（鳴謝：SNK ASIA LTD.）。當大家都看著雜誌上的圖片來進行「驗屍」時，何不看著會動的片段來驗？
唔。
唔親眼見過都唔信，CAPCOM的人氣格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX 2》真的有一擊必殺連續技！今集我們請來高手為大家示範（鳴謝：綠毛小春維也納），保証令你看到目定口呆！
搭。
《高手教路》今次有《RACING LAGOON》搭《首都高BATTLE》，內容包括駕駛技術講座及速成TUNE車課程（鳴謝：阿重& ARES）。各位愛車人仕萬勿錯過。
八。
可能你會覺得這些料慢。我們當然明白大家想八料的心態，希望越快越好啦！但沒辦法，宣傳品始終是宣傳品。若閣下想快人一步八到我們的新料，最好是收看「互動電視」啦！
互動
遊戲誌

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料　TEXT：KOTARO

（海外版：THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～）







製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：近日預定（7月21日）
容量：未定
FIG/ 1～2P







期待已久、拳皇九九

隨着推出日期逐漸逼近，《THE KING OF FIGHTERS'99》的詳細情報也正式曝光，繼上次為大家剖析《THE KING OF FIGHTERS》系列的開發PRODUCER河野浩行三篇訪問之後，今次則會完全網羅本作中的全新系統、角色和故事，保證能夠滿足各位的需求！

THE KING OF FIGHTERS'99～MAIN STORY～

『召開KING OF FIGHTERS大會』

世界各地的格鬥家們均收到一封招待狀「舉行KING OF FIGHTERS大會！」，然而，今次與以往最不同的地方，就是招待者的周圍，竟然一點兒以前大會般的世界性規模和熱鬧氣氛也沒有，所以一眾格鬥家亦感到非常奇怪，加上對戰形式引入了全新的規定……

『對戰形式是三對三，不過今次大會是採用STRIKER MATCH方式』

「STRIKER MATCH！？」對於這個前所未聞的對戰形式，格鬥家們都顯得十分疑惑、不知所措。另一方面，HEIDERN亦感到今次大會內裏存有不少疑點，所以便派出RALF JONES等人參加大會，從而調查今次召開大會背後的真相。在大會中，二階堂紅丸也被邀請，以招待選手的身份，成為SPECIAL TEAM的其中一位隊員，招待參加KOF，不過在同隊之中，已經預先寫上K'和MAXIMA另外兩名隊員的名字，兩個從未在格鬥界中耳聞目睹過的名字，令到紅丸百思不得其解……

仍未解開疑團的紅丸與其他格鬥家同時前往大會舉行的場地。究竟STRIKER MATCH是甚麼？舉辦大會內裏又隱藏着甚麼秘密呢？集多項謎題於一身的THE KING OF FIGHTERS大會，現在正式開幕！！

HEIDERN
WHAT'RE YOU SAYING?

WE CAN UNLOAD IN 5 MINUTES.

操作說明

控桿操作（角色向右時）

↑	垂直跳躍
↗	前方跳躍
→	前進
↘or↓	蹲下
↙	蹲下（下段防禦）
←	後退（上段防禦）
↖	後方跳躍

按鈕操作

A掣	輕拳
B掣	輕腳
C掣	重拳
D掣	重腳

特殊操作

DASH	→→
BACK STEP	←←
小跳躍	控桿輕觸輸入↖or↑or↗
中跳躍	DASH中控桿輕觸輸入↖or↑or↗；或在控桿輕觸輸入↙or↓or↘之後輕觸輸入↖or↑or↗
大跳躍	控桿輕觸輸入↙or↓or↘之後持續輸入↖or↗；或在DASH中持續輸入↖or↗
GUARD CANCEL緊急迴避．前方	防禦狀態中N or→＋AB同按（消耗一個POWER GAUGE STOCK POINT）
GUARD CANCEL緊急迴避．後方	防禦狀態中←＋AB同按（消耗一個POWER GAUGE STOCK POINT）
吹飛攻擊	C＋D
空中吹飛攻擊	空中C＋D
GUARD CANCEL吹飛攻擊	防禦狀態中CD同按（消耗一個POWER GAUGE STOCK POINT）
GUARD CRUSH（GUARD彈）	一定時間之內連續防禦對手的攻擊
受身（DOWN迴避）	倒地時A＋B
空中防禦	垂直或後方跳躍中↖or←or↙
挑發	START掣
閃避移動．前方	N or→＋AB同按
閃避移動．後方	←＋AB同按
移動攻擊	閃避移動中輸入任何攻擊掣
解拆投技動作	投技判定成立之前AB同按；或輸入控桿下要素以外方向再加任何攻擊掣
STRIKER SYSTEM	B＋C
COUNTER MODE發動	ABC同按（消耗三個POWER GAUGE STOCK POINT）
ARMOR MODE發動	BCD同按（消耗三個POWER GAUGE STOCK POINT）

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

《THE KING OF FIGHTERS'99》進化系統！

STRIKER SYSTEM



◆STRIKER發動(B+C)時，第四名隊員會作出不同的行動，至於先發角色則會於一定時間之內進入無敵狀態

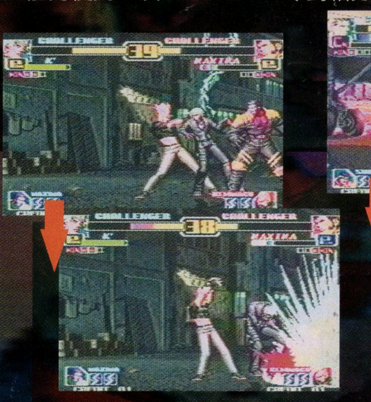
今集《K.O.F.'99》放棄了以往多年來建立的三人一隊設定，改為起用「3＋1」四人一隊的全新演繹方式，雖然隊伍是由四名隊員所組成，不過對戰時依然只是需要使用三名角色，至於第四名隊員則擔任「STRIKER」。簡單來說，STRIKER就是以往「HELP ATTACK援護攻擊」中發展而成的新對戰系統，其中STRIKER同樣並非受玩者完全控制，主要作用就是負責對戰中的援護攻擊，而繼承前作中「角色組合援護率變化」系統，STRIKER更會視乎角色之間的相性，改變本身的特性，作出攻擊對手或回復體力等各式各樣的援護攻擊，玩者可以選擇單體使用，或是與隊員同時行動，造成連續技或牽制夾擊，大大強化戰略性方面的用途和效果，相變成為能夠左右對戰中勝敗的關鍵。

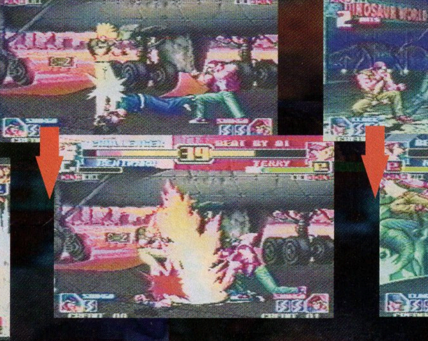


至於每次使用STRIKER時，均會消耗畫面下方一個STRIKER的專用能源「STRIKER BOMB」，初期設定為三個，其中當先發首名角色敗陣以後，後發第二名和第三名角色出場交接，STRIKER BOMB的數量和儲存上限就會增加，最大值為五個，換言之，也限制角色一時之間最多只能夠使用五次STRIKER，令到相方不會出現濫用系統的情況，保持對戰時的平衡性。



◆只要單方面或相方同時喚出STRIKER，便可以造成二對一或二對二的場面，令到整場戰鬥帶有很大的變化



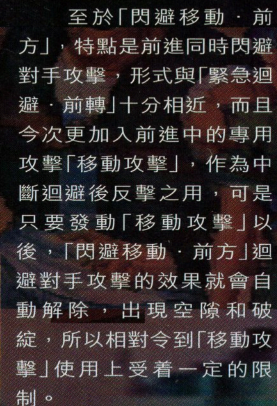




閃避移動(前方・後方)

比以往《K.O.F.'96》《'97》、《'98》中「緊急迴避動作」更加強調進攻要素的改良型系統，與緊急迴避動作同樣，共分「前方」和「後方」兩種，具有迴避對手攻擊的效果。然而，說到兩者之間的特性，其實分別也相當大，其中「閃避移動・後方」，並非只是後退迴避對手攻擊，相反重點是拉開與對手之間的距離，然後一口氣向前突進發動攻擊，用法方面也比「緊急迴避・後轉」更為積極。





至於「閃避移動・前方」，特點是前進同時閃避對手攻擊，形式與「緊急迴避・前轉」十分相近，而且今次更加入前進中的專用攻擊「移動攻擊」，作為中斷迴避後反擊之用，可是只要發動「移動攻擊」以後，「閃避移動・前方」迴避對手攻擊的效果就會自動解除，出現空隙和破綻，所以相對令到「移動攻擊」使用上受着一定的限制。



◆「移動攻擊」的特性，與《K.O.F.'95》、《98》中的「COUNTER攻擊」十分相似

POWER GAUGE

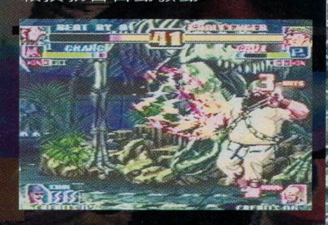
使用必殺技、擋格對手攻擊，以及攻擊對手時，位於畫面上方的POWER GAUGE便會增加，當儲滿一條POWER GAUGE之後，POWER GUAGE旁邊就會增加一個STOCK POINT。其中今次與《K.O.F.'98》最大分別的地方，便是固定STOCK POINT最多只能夠儲存三個，至於消耗STOCK POINT的各種特殊動作則與《K.O.F.'98》相同，而且今次更細分消耗一個STOCK POINT及全部(三個)消耗兩類動作。

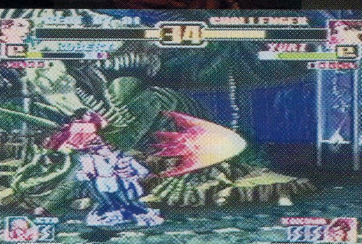


1 STOCK POINT

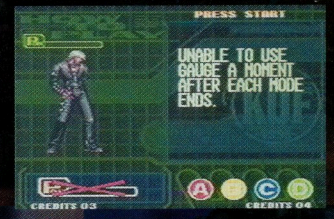
「超必殺技」、「GUARD CANCEL緊急迴避(前方・後方)」和「GUARD CANCEL吹飛攻擊」三種也是消耗一個POWER GAUGE STOCK POINT的特殊動作，雖然本作已經取消「POWER MAXIMUM發動」的系統，但是並非代表取消MAXIMUM超必殺技，其中只要體力餘下至八份之一、出現閃紅的狀態時使用超必殺技，MAXIMUM超必殺技就會自動發動。







3 STOCK POINT



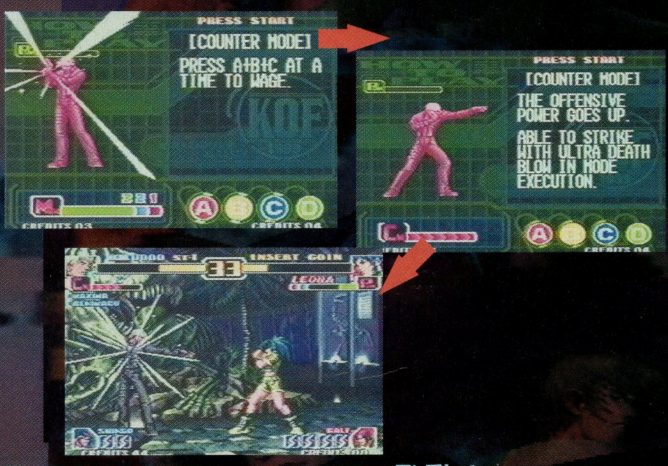
《K.O.F.'99》中的新系統，透過消耗全部POWER GAUGE STOCK POINT發動的戰鬥模式，共分強化攻擊能力的「COUNTER MODE」和強化防禦能力的「ARMOR MODE」兩種，是為「POWER MAXIMUM發動」強化改良和加入不同特化元素而構成的一體化系統，至於兩個模式的共通特徵則如下：

◇不能使用「GUARD CANCEL緊急迴避(前方．後方)」
◇不能使用「GUARD CANCEL吹飛攻擊」
◇POWER UP完結後一定時間之內，POWER GAUGE會進入「OVER HEAT」的狀態，POWER GAUGE能量停止增加

MAXIMUM POWER ACTIVATION

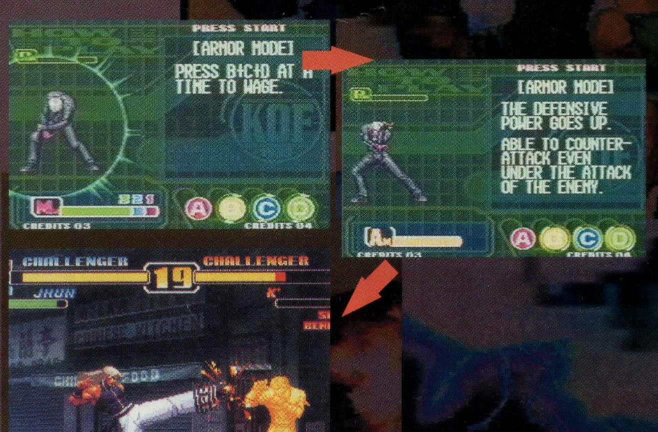
TYPE 1　COUNTER MODE發動！

強化攻擊能力的模式，其中「COUNTER MODE」發動以後，超必殺技不單止能夠無限制使用(取消轉暗效果，不能使用MAXIMUM超必殺技)，就連本身不能CANCEL的移動攻擊，也可以CANCEL往特殊攻擊、必殺技及超必殺技，而且追加「SUPER CANCEL」的能力，令到超必殺技能夠CANCEL必殺技，造成「移動攻擊 →CANCEL必殺技 →CANCEL超必殺技」等強力的連續技。



TYPE 2　ARMOR MODE發動！

與「COUNTER MODE」同樣消耗全部POWER GAUGE STOCK POINT發動的模式，主要強化防禦方面的能力，其中除了擋格必殺技時不會被削擊體力和移動攻擊能夠轟飛對手之外，更會追加「SUPER ARMOR」的能力，就算受到對手攻擊也不會出現DAMAGE硬直的狀態，大大增強角色的截擊和反擊機會。



TEAM EDIT

一如以往，今次《K.O.F.'99》同樣可以讓玩者隨着自己喜好，選出四名人物，組成原創的隊伍，其中角色之間的相性，是會影響STRIKER的援護特性，所以選擇角色時就可要留意。至於ORDER SELECT方面，今次則採用一個公平方式，相方均不能預先知道對手的先發後發角色次序和STRIKER編排，一方面保障了相方的對戰利益，另一方面令到對戰上出現意想不到的刺激效果。此外，在前作中大受好評的「ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM」今次依然健在，同樣可以利用電腦隨機(RANDOM)選擇角色或編制各種組合，大大增加遊戲變化性。



主角隊

K'(K DASH)

MAXIMA

二階堂 紅丸(BENIMARU NIKAIDOU)

矢吹 真吾(SHINGO YABUKI)

STORY

二階堂紅丸和矢吹真吾分別收到來自K.O.F.的招待狀，而且更與兩名來歷不明的格鬥家K'和MAXIMA編成SPECIAL TEAM，到底背後隱藏着甚麼秘密呢？



餓狼傳說隊

STORY

收到K.O.F.招待狀的TERRY BOGARD，首先與東丈會合，正當他們煩惱今次大會需要四人一隊同時，忽然靈機一動……

龍虎之拳隊

STORY

一日，極限流道場收到K.O.F.的招待狀，在坂崎拓馬的指示之下，坂崎亮、ROBERT GARCIA和坂崎由里再次參戰，不過由於今次大會是採用四人一隊的方式，所以拓馬也逼不得已重出江湖，發揚極限流空手道舞術的精髓！

怒隊

STORY

感到今次大會內裏存有不少疑點的HEIDERN，派出部下LEONA、RALF JONES和CLARK STEEL三人，以及擅於間諜活動的WHIP，參加K.O.F.大會，進行調查今次大會背後的陰謀。

PSYCHO SOLDIER TEAM

STORY

在二百年一度的凶日出世的包，與鎮元齋繼續進行超能力修練。另一方面，對於超能力逐漸消失，令到椎拳崇開始擔心不已……

椎拳崇
(SIE KENSOU)

麻宮ATHENA
(ATHENA ASAMIYA)

鎮元齋(CHIN GENTSAI)

包(BAO)

韓國隊

CHANG KOEHAN

JHUN HOON

STORY

KIM KAPHWAN的同門JHUN HOON，指KIM的「更生」方法根本已經不合時宜，而且為了証明自己的理論是正確，CHANG KOEHAN不幸成為JHUN HOON「更生」方法下的實驗品……

CHOI BOUNGE

KIM KAPHWAN

女性格鬥家隊

李香緋
(LI XIANGFEI)

STORY

同樣地收到K.O.F.招待狀的BLUE MARY，在機緣巧合之下於SOUTH TOWN的中華街遇上KING，以及於街上大打出手的李香緋與藤堂香澄……

KING

BLUE MARY

藤堂 香澄
(KASUMI TOUDOU)

EDIT專用角色

草薙 京2
(KYO KUSANAGI)

草薙 京1
(KYO KUSANAGI)



NEW COMERS · 全新設定角色



K'(K DASH)

《THE KING OF FIGHTERS'99》的新主角，年齡不詳，從外表看來大約十六至十八歲，估計是隸屬今次主辦「THE KING OF FIGHTERS」的秘密組織。雖然K'身上被移植了草薙京的格鬥能力，但是由於他不能完全控制這種能力，以致右手需要佩帶上紅色的特製手套，然而，因為兩者同樣可以操使「炎之技」的能力，所以K'深信自己與草薙京之間是存在一些共通點。

PROFILE

聲優：松田 祐喜
格鬥STYLE：暴力
誕生日：不明
年齡：16～18歲
出身地：不明
血型：不明
身高：183cm
體重：65kg
趣味：無
喜歡食物：BEEF
得意SPORTS：無(並不擅於運動)
重要物件：無
厭惡物件：KOF



MAXIMA

主角隊其中一員，現年二十九歲，與K'一同行動，估計與K'隸屬於同一個組織，曾經進行全身強化改造手術，令到體內力量大大提昇，所以戰鬥風格是採取向前主攻為方針。

PROFILE

聲優：小西 克幸
格鬥STYLE："M式"格鬥術
誕生日：3月2日
年齡：29歲
出身地：CANADA
血型：A
身高：204cm
體重：204kg
趣味：BIKE TOURING
喜歡食物：全部甜味食物
得意SPORTS：RUGBY
重要物件：鬢角
厭惡物件：納豆、要求意見的人

WHIP

怒隊的新成員(角色)，芳齡十六歲，隸屬於RALF JONES一眾以外的僱傭兵部隊，擅於間諜活動，由於今次任務需要用上WHIP的優秀諜報能力，因而編進RALF JONES一眾的部隊內，其中「WHIP」這個名字，就正是CLARK STEEL為她起的綽號(花名)。

PROFILE

聲優：菊池 志穗
格鬥STYLE：操鞭術＋HEIDERN流暗殺術
誕生日：10月12日
年齡：16歲
出身地：不明
血型：O
身高：173cm
體重：59kg
趣味：無
喜歡食物：蜂蜜
得意SPORTS：無
重要物件："WOOD DO"(鞭名)
厭惡物件：天使、INTERNET的壞話、墮落B？．W？．H？

包(BAO)

年僅十二歲的男孩子「包」，是PSYCHO SOLDIER TEAM(超能力戰士隊)的新登場角色，也是PSYCHO SOLDIER的初學者，主要使用超能力戰鬥。雖然包對於超能力發揮方面仍未成熟，但是為了能夠像麻宮ATHENA和椎拳崇般獨力迎戰，所以包一直也很努力地進行修練。至於包的性格帶點害羞和內向，可是並非自閉，相反，包對於任何事情都表現得很積極，以及努力地去參與，不過有些時候，卻會因為其可愛的外型而被人誤會他為女孩子。

PROFILE

聲優：中野 加奈子
格鬥STYLE：超能力
誕生日：7月18日
年齡：12歲
出身地：無(中國長大)
血型：不明(未調查)
身高：153cm
體重：40kg
趣味：家庭用GAME
喜歡食物：HOT MILK(走甜)
得意SPORTS：FISHING(川)
重要物件：B級GAME、家庭用HARDWARE
厭惡物件：大作RPG

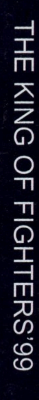
JHUN HOON

韓國隊的新成員，今年三十二歲，是與KIM KAPHWAN同門的好對手(敵手？)。至於性格方面，則與KIM KAPHWAN剛剛相反，非常之理論派，絕對不能忍受KIM KAPHWAN採納的「更生」方法(透過教育「幫助」作奸犯科之徒，重返正途……)，因此堅持加入韓國隊中參加大會。

「KIM，你的『更生』方法中，有很多無謂的東西。如果採用我的方法，教育CHOI和CHANG等這種小壞人，定必可以立即將他們『更生』。好好看清楚我的方法吧！！」

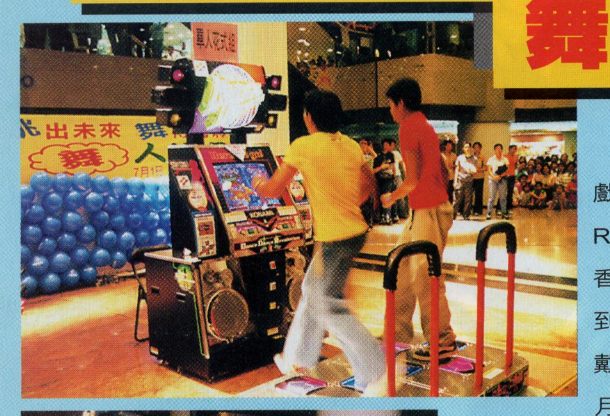
PROFILE

聲優：一条 和矢
格鬥STYLE：跆拳道
誕生日：7月26日
年齡：32歲
出身地：韓國
血型：O
身高：177cm
體重：77kg
趣味：收集香水、跟蹤IDOL
喜歡食物：鰻、泥蜊、葛湯
得意SPORTS：BILLIARDS
重要物件：全部遊佐未森CD(初回限定)、海鷗的擺設
厭惡物件：蝦、自己的名字

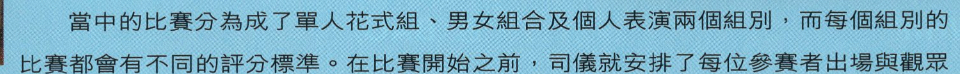


TEXT：MARKS

DANCE DANCE REVOLUTION 舞人比賽

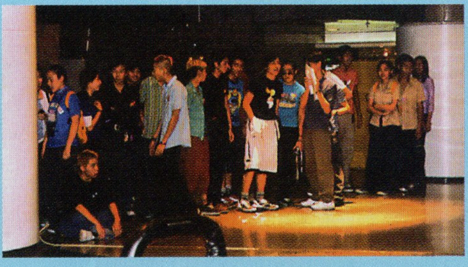


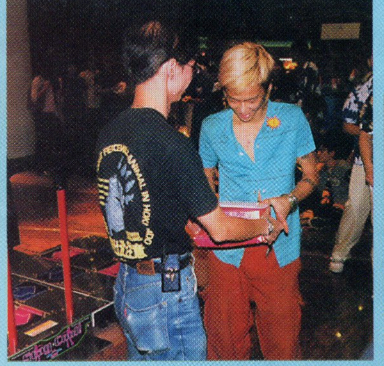
當街機的跳舞遊戲《DANCE DANCE REVOLUTION》來到香港之後，一直都受到很多不同人仕所愛戴，而「開心城」就於7月1日及7月4日分別在葵芳新都會廣場及沙田新城市廣場中舉行了名為『跳舞機之舞人比賽』的DDR比賽，由於這兩天的參賽者出色的表現，所以吸引了很多市民看著一個舞人之誕生。



當中的比賽分為成了單人花式組、男女組合及個人表演兩個組別，而每個組別的比賽都會有不同的評分標準。在比賽開始之前，司儀就安排了每位參賽者出場與觀眾打個招呼，以及進行賽前熱身。首先舉行的就是讓參賽者以不同歌曲來表演花式的單人花式組，而這兩天不單有剛勁十足的男性參賽者，更亦有弱質纖纖的女仕參賽，每位都出盡了混身解數，最後兩天的冠軍都由張穎富一人奪得，而其餘的亞軍及季軍則由譚建邦和黃詩韻輪流奪得。





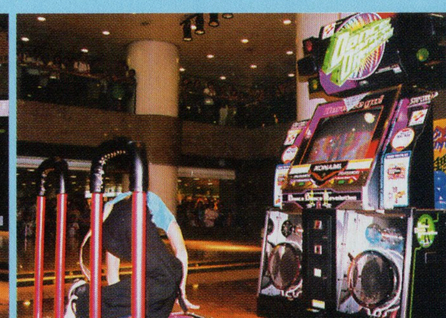




至於男女組合及個人表演方面，參賽者不單可以和PARTNER一起進行比賽，而且更可以單獨進行DOUBLE MODE的表演。男女組合當然要講究彼此的合作性，以及衣著的合襯，當天就有一對男女在表演中突然跳出CHA-CHA，令到四周氣氛亦因此高漲起來。另外的個人表演最講究參賽者的創意和節奏感，而當日每位參賽者都跳出擁有自己風格的舞步。在這個組別中取得特別獎的參賽者分別是風格獨特的黃智勇（7月1日），以及舞步輕快而爽朗的兩天冠軍得主──張穎富奪得。







全部基本角色技表公開！






AD
製造商：CAPCOM
基板：SYSTEM 11
推出日期：近日登場(7月3日)
容量：不明　FIG/ 1～2P

協力：古拉拉_B、Virtual Zone羅先生
鳴謝：CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED提供資料
特別鳴謝：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)提供拍攝場地

TEXT：KOTARO

特殊操作

解拆投技	對手投技成立前←or↙or↓or↘or→＋中P or重P or中K or重K
CANCEL BREAK	必殺技或SUPER COMBO發動中同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)
EXCEL	強度相違並成斜線拳腳同按(舉例：輕P＋重K、中P＋輕K、重P＋中K；消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

復活！？BONUS STAGE

對比前作，今集《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》除了追加多名新角色之外，更加入「擊倒CYCLOID γ」和「破壞人造衛星」兩個有趣的BONUS STAGE，其中只要完成BONUS STAGE的特定條件，玩者便可以獲得FREE EXCEL、FREE SUPER COMBO或FREE GUARD BREAK等特典，在下一回合中無限制任意使用，令到CPU戰上內容更為充實。



AREA

投技

TRANSFORMER MISSION	近敵時←or→＋中P or重P
OCR	近敵時←or→＋中K or重K
ALTERNATIVE CATCH(移動投)	→↘↓↙←＋K
FRONT	ALTERNATIVE CATCH倒立中←＋K
REAR	ALTERNATIVE CATCH倒立中→＋K

特殊技

JOB STEP	→＋中K
PULL DOWN LEG	→＋重K
HEAD CRUSH	空中↓or↘＋重P

GUARD BREAK

HARD CRUSH	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

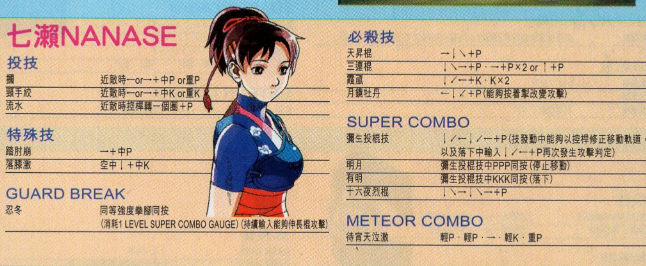
TERMINATER	←↓↙＋P
HAMMING RUSH	↓↘→＋P・PPP同按
JACKSON KICK	↓↘→＋K
POP UP KNEE	JACKSON KICK中→＋輕K
PARTITION BREAK	JACKSON KICK中→＋中K
PULL DOWN HEEL	JACKSON KICK中→＋重K
UPLOAD	PPP同按
DOWNLOAD	↓＋PPP同按(放開按掣起動攻擊)

SUPER COMBO

GREAT CANCER	↓↘→↓↘→＋P(能夠按着掣儲勁及空中使用)
FIVE STAR RAID	↓↘→↓↘→＋K

METEOR COMBO

FINAL CANCER	↓↙←↓↙←＋PPP同按



七瀨NANASE

投技

擲	近敵時←or→＋中P or重P
頸手絞	近敵時←or→＋中K or重K
流水	近敵時控桿轉一個圈＋P

特殊技

踏肘崩	→＋中P
落膝激	空中↓＋中K

GUARD BREAK

忍冬	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)(持續輸入能夠伸長棍攻擊)

必殺技

天昇棍	→↓↘＋P
三連棍	↓↘→＋P・→＋P×2 or↑＋P
霞嵐	↓↙←＋K・K×2
月鏡牡丹	←↓↙＋P(能夠按着掣改變攻擊)

SUPER COMBO

彌生投棍技	↓↙←↓↙←＋P(技發動中能夠以控桿修正移動軌道，以及落下中輸入↓↙←＋P再次發生攻擊判定)
明月	彌生投棍技中PPP同按(停止移動)
有明	彌生投棍技中KKK同按(落下)
十六夜烈棍	↓↘→↓↘→＋P

METEOR COMBO

待宵天泣激	輕P・輕P・→・輕K・重P



VULCANO ROSSO

投技

DIGESTY VO	近敵時←or→＋中P or重P

GUARD BREAK

LESS PRESSO	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

EORU之翼	←or N or→＋PPP同按
ETNA MOUNTAIN之怒	EORU之翼後K
火走	↓↘→＋K
VRUKANUSU	↓↙←＋P
KANOSSA之屈辱(對跳躍攻擊)	↓↙←＋輕K
(對中・上段攻擊)	↓↙←＋中K
(對下段攻擊)	↓↙←＋重K
VEZUVIO之怒	↓↘→＋P
肘擊	VEZUVIO之怒後→＋P
DRAGON KICK	肘擊後→＋K

SUPER COMBO

嘆息之橋	↓↘→↓↘→＋P
比薩之斜塔	↓↙←↓↙＋P
ACCELERANDO	↓↙←↓↙←＋K

METEOR COMBO

四景	近敵時↓↘→↓↘→＋KKK同按

BLANKA

投技

WILD FANG	近敵時←or→＋中P or重P・控桿連打

特殊技

LOCK CRUSH	→＋中P
AMAZON RIVER RUN	↘＋重P
SURPPISES FORWARD	控桿後以外要素＋KKK同按
SURPPISES BACK	控桿後要素＋KKK同按

GUARD BREAK

RISING NAIL	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

ELECTRIC THUNDER	P連打
ROLLING ATTACK	←儲→＋P
VERTICAL ROLLING	↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING	←儲→＋K(技發動中能夠以控桿左右修正移動軌道、BACK STEP着地前輸入P掣中斷招式)

SUPER COMBO

GROUND SHAVE ROLLING	←儲→←→＋P(按着掣不放能令突進時間改變)
JUNGLE BEAT	←儲→←→＋K
BEAST HURRICANE	空中↓↘→↓↘→＋P

METEOR COMBO

SUPER ELECTRIC THUNDER	↓↘→↓↘→＋KKK同按



SAGAT

投技

TIGER CARRY	近敵時←or→＋中P or重P
TIGER RAGE	近敵時←or→＋中K or重K

特殊技

TIGER FAKE	←↓↙＋P

GUARD BREAK

TIGER TOUR	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER BLOW	→↓↘＋P
TIGER CRASH	→↓↘＋K

SUPER COMBO

TIGER GENOCIDE	↓↙←↓↙←＋P
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P
GROUND TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋K
TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K

METEOR COMBO

TIGER STORM	↓↘→↓↘→＋PPP同按・↓↘→＋P×3

BALROG

投技

WIRE SMASH	近敵時←or→＋中P or重P
WILD WIND SUPLEX	空中近敵時↑以外＋中P or重P

特殊技

BACK SLASH	KKK同按

GUARD BREAK

TURUENO CLAW	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

ATTACHING CLAW	斷爪時→↓↘＋P
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→＋P
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑＋K・借牆跳躍後P(下降中能以控桿控制左右移動)
飯綱DROP	↓儲↑＋K・借牆跳躍後近敵時↑以外＋P(下降中能以控桿控制左右移動)
SKY HIGH CLAW	↓儲↑＋P

SUPER COMBO

GROUND CRYSTAL FLASH	←儲→←→＋P
SKY HIGH CLAW	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗＋按着P掣不放
FLYING BARCELONA ATTACK	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗＋按着K掣不放・借牆跳躍後P(下降中能以控桿控制左右移動)
飯綱DROP	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗＋按着K掣不放・借牆跳躍後近敵時↑以外＋P(下降中能以控桿控制左右移動)
SKY HIGH ILLUSION	↙儲↘↙↗＋P
SCARLET TELLER	←儲→←→＋K

METEOR COMBO

ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗＋KKK同按・借牆跳躍後近敵時↑以外＋P(借牆跳躍後P為FLYING BARCELONA ATTACK，而下降中能以控桿控制左右移動)

SHARON

投技

BLOODY MOUNT	近敵時←or→＋中P or重P・控桿連打
BLOODY CHALK	近敵時←or→＋中K or重K・控桿連打
FLYING NECK DROP	空中近敵時↑以外＋中P or重P
CREAM SONDERA	近敵時控桿轉一個圈＋P

特殊技

STEP COMBO PUNCH	→＋中P
CRASH PUNCH	→＋重P
STEP COMBO KICK	→＋中K
SLIDING SWIPPER	↘＋重K

GUARD BREAK

SPINNING DOUBLE KNUCKLE	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

HALF MOON KICK	↓↙←＋K
PRISONER SEISSORS	HALF MOON KICK擊中前近敵時↑以外＋K
GALE HAMMER PUNCH	↓↘→＋P・→＋P or K(連續兩次攻擊)
BERMUDA SYMPHONY	→↓↘＋K

SUPER COMBO

SHUTTLE COMBINATION	↓↙←↓↙←＋P
SHARON SPECIAL	↓↘→↓↘→＋K
LOAD	↓↘→↓↘→＋P
HELL FIRE	LOAD後↓↘→↓↘→＋P

METEOR COMBO

ASSAULT RIFLE	↓↘→↓↘→＋PPP同按

DHALISM

投技

YOGA SMASH	近敵時←or→＋中P or重P
YOGA THROUGH	近敵時←or→＋中K or重K

特殊技

空中浮遊	空中→↗↑↖←＋K
DRILL頭突	空中↓＋重P
DRILL KICK	空中↓＋K
YOGA FAKE	↓↘→＋KKK同按
YOGA TELEPOT(右前方移動)	→↓↘＋PPP同按
(左前方移動)	→↓↘＋KKK同按
(左後方移動)	←↓↙＋PPP同按
(右後方移動)	←↓↙＋KKK同按

GUARD BREAK

YOGA SHOCK	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技

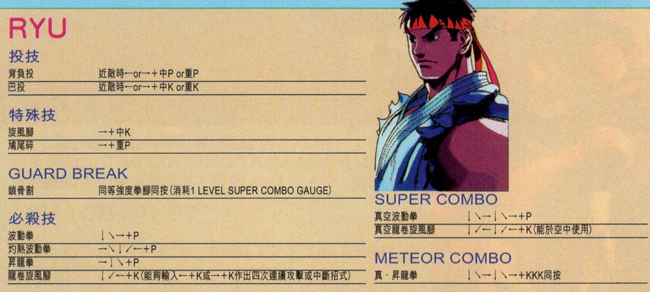
YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	↓↙←＋P
YOGA BLAST	↓↙←＋K
YOGA CATCH	↓↘→＋K
YOGA CONTACT	YOGA CATCH中持續輸入K掣

SUPER COMBO

YOGA DRILL KICK	空中↓↘→↓↘→＋K(技發動中能夠以控桿修正移動軌道)
YOGA LEGEND	↓↙←↓↙←＋K

METEOR COMBO

YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋PPP同按



RYU

投技
背負投	近敵時←or→+中P or重P
巴投	近敵時←or→+中K or重K

特殊技
旋風腳	→+中K
鳩尾碎	→+重P

GUARD BREAK
鎖骨割	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳	↓↙←+K(能夠輸入←+K或→+K作出四次連續攻擊或中斷招式)

SUPER COMBO
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+K(能於空中使用)

METEOR COMBO
真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+KKK同按

CRACKER JACK

投技
POWER HUNTER	近敵時←or→+中P or重P
POWER LIFT THROW	近敵時←or→+中K or重K

特殊技
UGLY FIST	→+中P

GUARD BREAK
DOUBLE ARM PUNCH	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
FEINT DASH	↓↙←+P
TURN PUNCH	PPP or KKK同按(放開按鑿起動，儲勁50秒以後則為FINAL TURN PUNCH)
BUTTING HERO	←↙↓↘→+P
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→+K

SUPER COMBO
CRAZY JACK	←儲→←→+P
CRAZY JACK STRAIGHT	CRAZY JACK中P
CRAZY JACK UPPER	CRAZY JACK中K
PUNCH UPPER STRAIGHT	←儲→←→+K
HOME RUN HERO	↓↙←↓↙←+P
GRAND SLAM CRUSHER	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO
HOME RUN KING	↓↘→↓↘→+KKK同按

春麗CHUN LI

投技
虎襲打	近敵時←or→+中P or重P
虎襲落	近敵時←or→+中K or重K
龍星落	空中近敵時↓以外+中P or重P

特殊技
雙掌打	→+中P
鷹爪腳	空中↓+中K

GUARD BREAK
旋圓蹴	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
百裂腳	K連打
SPINNING BIRD KICK(迴轉的鶴腳蹴)	↓↘→+K
飛燕蹴	↓↙←+K

SUPER COMBO
對不起！	輕P・輕P・→・輕K・重P
氣功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂腳	↓↘→↓↘→+K
霸山天昇腳	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO
氣功掌・極	↓↘→↓↘→+PPP同按

DARUN MISTER

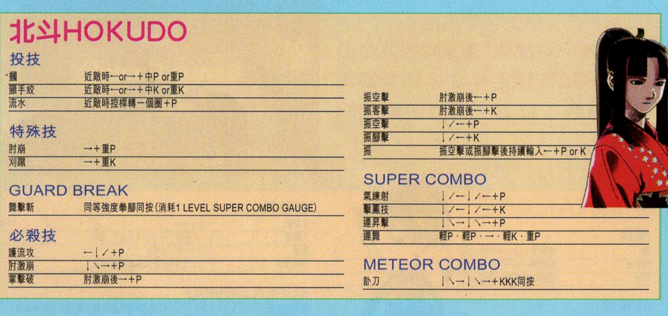
投技
BACK DROP	近敵時←or→+中P or重P
GERMAN SUPLEX	近敵時←or→+中K or重K
GHANZIS DDT	空中近敵時↓以外+中K or重K
DARUN CATCH(驚身技)	←↓↙+P
GHANZIS DDT	→↓↘+K
BLUFMA BOMB	近敵時控桿轉一個圈+P
INDRA橋	近敵時控桿轉一個圈+K

GUARD BREAK
GHANZIS CHOP	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
LARIAT	↓↘→+P
大覺	PPP同按

SUPER COMBO
INDRA～橋	↓↙←↓↙←+K
超絕鬼神BOMB(投技)	近敵時控桿轉兩個圈+P

METEOR COMBO
G.O.D.	近敵時控桿轉兩個圈+PPP同按・控桿轉圈+P or K



北斗HOKUDO

投技
摑	近敵時←or→+中P or重P
頸手絞	近敵時←or→+中K or重K
流水	近敵時控桿轉一個圈+P

特殊技
肘崩	→+重P
刈蹴	→+重K

GUARD BREAK
舞擊斬	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
護流攻	←↓↙+P
肘激崩	↓↘→+P
掌擊破	肘激崩後→+P
振空擊	肘激崩後←+P
振客擊	肘激崩後←+K
振空擊	↓↙←+P
振腳擊	↓↙←+K
振	振空擊或振腳擊後持續輸入←+P or K

SUPER COMBO
氣練射	↓↙←↓↙←+P
擊鳳技	↓↙←↓↙←+K
連昇擊	↓↘→↓↘→+P
連舞	輕P・輕P・→・輕K・重P

METEOR COMBO
訃刀	↓↘→↓↘→+KKK同按

ZANGIFE

特殊技
FLYING BODY ATTACK	空中↓+重P

投技
IRON CLAW	近敵時←or→+中P or重P
GERMAN SUPLEX	近敵時←or→+中K or重K
STOMACH BLOCK	近敵背後時←or→+中K or重K
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿轉一個圈+P
ATOMIC SUPLEX	近敵時控桿轉一個圈+K
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK同按
RUSSIAN SUPLEX	控桿轉一個圈+K(技發動中能夠使用SCREW PILE DRIVER、FINAL ATOMIC BUSTER及COSMIC FINAL ATOMIC BUSTER)
BEAR HUG	RUSSIAN SUPLEX移動中P・控桿方向連打

GUARD BREAK
DYNAMITE HEAD BAD	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
DOUBLE LARIAT	PPP同按

SUPER COMBO
FINAL ATOMIC BUSTER(投技)	近敵時控桿轉兩個圈+P
SUPER STOPPING	↓↘→↓↘→+K(技發動中能夠輸入↓↙←+K中斷招式)
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO
COSMIC FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩個圈+PPP同按



DOCTRINE DARK

投技
DEATH MOMENT	近敵時←or→+中P or重P
DARK THROW	近敵時←or→+中K or重K

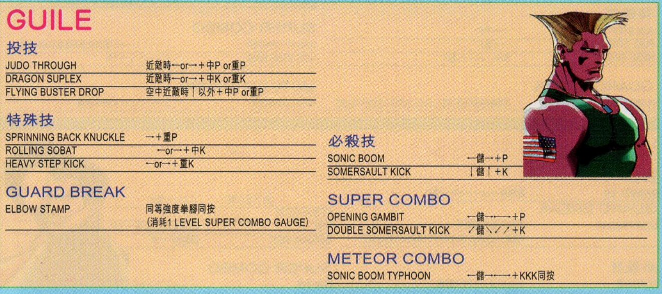
特殊技
KNIFE NIGHTMARE	→+中P
DEATH SPIN KICK	→+中K

GUARD BREAK
SHUDDER BLADE	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
DARK WIRE	↓↘→+P
DARK HOLD	DARK WIRE擊中後←+P
DARK SPARK	DARK WIRE擊中一定時間以後
KILL WIRE	→↓↘+P
EX-PROSIVE	↓↘→+K

SUPER COMBO
KILL TRUMP	↓↘→↓↘+P
DARK SHACKLE	↓↘→↓↘+K
EX-PROMINENCE	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO
DEATH TRAP	↓↙←↓↙←+PPP同按



GUILE

投技
JUDO THROUGH	近敵時←or→+中P or重P
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→+中K or重K
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時↓以外+中P or重P

特殊技
SPRINNING BACK KNUCKLE	→+重P
ROLLING SOBAT	←or→+中K
HEAVY STEP KICK	←or→+重K

GUARD BREAK
ELBOW STAMP	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K

SUPER COMBO
OPENING GAMBIT	←儲→←→+P
DOUBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗+K

METEOR COMBO
SONIC BOOM TYPHOON	←儲→←→+KKK同按

SKULLOMANIA

投技
SKULLO STAND	近敵時←or→+中P or重P
SKULLO SPACE	近敵時←or→+中K or重K

特殊技
SKULLO SHOCK	→↘↓↙←↖↑+P
STEP IN UPPER	→+中P
DANGEROUS HEEL	→+中K
SKULLO DUSH(SKULLO TACKLE)	→→
SKULLO BACK轉	←←

GUARD BREAK
SKULLO PUNCH	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
SKULLO CRUSHER	↓↘→+P
SKULLO HEAD	→↓↘+P
SKULLO DIVE	SKULLO HEAD後P
SKULLO SLIDER	↓↘→+K
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙+K(SKULLO TOKACHEFU成功前輸入輕P中K重P同按，能夠出現分數表示)

SUPER COMBO
SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→+P(能於空中使用)
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→+K
SKULLO DREAM	輕P・輕P・→・輕K・重P
SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←+K
SKULLO BALL	↓↙←↓↙←+P

METEOR COMBO
SUPER SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←+KKK同按

KEN MASTERS

投技
背負投	近敵時←or→+中P or重P
地獄車	近敵時←or→+中K or重K
地獄風車	空中近敵時↓以外+中P or重P

特殊技
前方轉身	↓↙←+P

GUARD BREAK
稻妻踵割	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳	↓↙←+K(能於空中使用)

SUPER COMBO
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←+K(技發動中能夠輸入↓↙←+K中斷招式)

METEOR COMBO
九頭龍裂破	↓↙←↓↙←+KKK同按

PULLUM PURNA

投技
ODIN'S FOOT	近敵時←or→+中P or重P
NECK FACTOR	近敵時←or→+中K or重K
DANCE WIND	空中近敵時↓以外+中P or重P

特殊技
ARAKULU LIST	→+中P
空中ARAKULU.LIST	空中↓+中P
REVERSE ANKLE	空中←+中K

GUARD BREAK
ARAKULU☆ANKLE	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
DRILL PULS	↓↘→+K
空中DRILL PULS	空中↓↘→+K
PULLUM◇KICK	→↓↘+K
TELELU KICK	↓↙←+K
FEMINA WIND	空中↓↙←+P

SUPER COMBO
PURAEKU RAMU	↓↙←↓↙←+K(能於空中使用)
LESUALU★KANA	↓↘→↓↘→+K
KIND WIND	空中↓↘→↓↘→+P

METEOR COMBO
GURADUSU PEARL	↓↘→↓↘→+PPP同按

VEGA

投技
DEADLY THROUGH	近敵時←or→+中P or重P
DEATH THROUGH	近敵時←or→+中K or重K

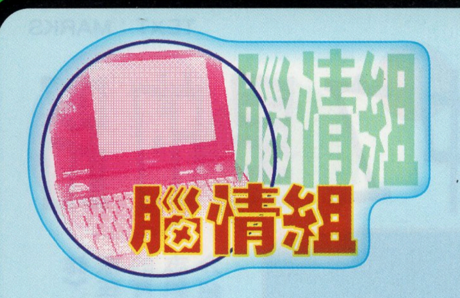
特殊技
VEGA WARP(右前方移動)	→↓↘+PPP
(左前方移動)	→↓↘+KKK
(左後方移動)	←↓↙+PPP
(右後方移動)	←↓↙+KKK

GUARD BREAK
PSYCHIC CRUSH	同等強度拳腳同按(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

必殺技
PSYCHO CRUSHER	←儲→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→+K
HEAD PRESS	↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後P

SUPER COMBO
PSYCHO CANNON	←儲→←→+P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→+K

METEOR COMBO
PSYCHO BREAK SMASHER	←儲→←→+PPP同按



會發光的塑料？

劍橋大學的科學研究出一種新型塑料來製作能穿載的電視屏幕，因為這種新型塑料——可發光聚合塑料一旦接駁便會發出清楚可見的光。科學們現在已經合成了可以發出藍、綠、紅光的化合物，而這三種顏色就是電視屏幕的基本色。這種可製成薄膜的新塑料，相信令到將來出現一些可將屏幕卷曲的電視機、視像手提電話等。(MARKS)

Microsoft的新OS對手

繼早前的新對手—Linux出現之後，Microsoft的Windows將要再次應付另一位的新對手—「PetrOS」。開發這個新作業系統的澳洲Trumpet軟件公司將會以新OS的快速運算速度作優勢，進軍工作站的操作系統市場。由於只要進入Trumpet公司的網址並完成註冊，就可試用這OS的測試版，所以已經有大約1000間公司正式註冊了。(MARKS)

APPLE又要做ISP？

推出外形特別而大受各界歡迎的iMac後，APPLE最近在MacInTouch網站上發佈了正準備在自己的網站上推出自己ISP服務，雖然當中沒有提到有關ISP的服務內容及細則，但以其將會與一間客戶及帳目管理軟件公司—Partal簽署協議的傳言來看，正暗示APPLE有踏入ISP市場的機會。(MARKS)

《Lunar》移植到PC？



角色扮演遊戲的一個名作系列——《Lunar》，現在由角川書店在PC上推出其作品，不過那並不是一般遊戲，而是一隻Fan Disc名為《All The LUNAR Hyper Applications》，內容所收錄的包括有電子畫集、壁畫集、影片、螢幕保護裝置等之外，亦會有兩個新的機能，其一是可以由玩者輸入五線譜，之後將該段音樂轉換成「著melo」(即手提電話鈴聲)，並且將其碼顯示出來；另一則是名為「大富豪」的玩卡小遊戲，



《Lunar》迷不容錯過。7月16日發售，售價5800日圓，對應Windows 95/98。(山寺良牙)

不懂看英語？沒問題

Windows上的著名實時戰略遊戲——《STARCRAFT》，現正式推出其日文版，並命名為《STARCRAFT完全日本語版》，特色



當然是將所有對白、指令等全數變成日語，另外開發公司亦會在日本設置其專用對戰Server。現定於7月30日發售，售價9800日圓。(山寺良牙)

PlayStation銷量會急跌？

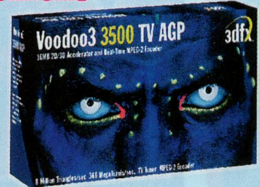
這個狀況絕不可能，不過由美國Bleem所開發的PlayStation模擬器「Bleem!」，現正式在美國市場上發售，並且準備向其他500個國家推介。相信各位也知道這個模擬器是可以在PC上玩到PlayStation的「正版」遊戲，而有關方面亦就這模擬器向法庭作出控訴，不過從現時情況來看內，好像法庭有少許偏幫模擬器的一方。現在「Bleem!」的正式銷售版已經發售，對應Windows 95/98，所需機能Pentium 166 MHz、16MB RAM、3MB硬碟空間。(山寺良牙)

另類電子書籍？



並不是甚麼另類，只是Data west將會Windows電腦上推出其新的電子小說作品《繭—MAYU—》，特色是故事人物會以3D形成演出，不單只是人物方面，會連背景也會細緻地做出來。另外用家想看的話，除了可以在專門店購入外，亦可以到網上下載，不過當然是要付錢的，價格1980日圓；而CD-Rom版除了本身程式外，亦會附有一些同小說的秘密資料過另一冒險遊戲的體驗版。(山寺良牙)

用電視來玩超級3D遊戲？



這絕不是空談，於6月，3D加速卡的其中一間廠商3dfx，在日本設立分公司，同時亦公佈將會推出一件全新的3D加速卡，命名為「Voodoo3 3500 TV」，正如其名，該卡將會內藏電視調頻器，不單只這樣，也會附設FM調諧器和數碼VCR的功能，可以令用家享受到高畫質、高音質的效果，當然早亦附設影像輸入和輸出插口，可以作MPEG-2 Capture功能，那是否等於可以自製DVD呢？此外2D和3D的掃描能力的十分高，最高可以對應2045×1536的解像度(究竟有否這樣的顯示器？)，簡直是殺死人，不知香港何時會有貨？而價錢又怎樣呢？本人也想買一張這樣的3D加速卡。(山寺良牙)

骷髏骨喇叭！



甚麼骷髏骨！只是推出了一種配合iMAC顏色而推出的喇叭而已，當然這個喇叭PC也合用，特色除了顏色以外，其特別的設計是一種「無方向式喇叭」，無論用家站到何處(當然不是叫企得太遠)，也能作廣範圍式立體聲播放：此外這對喇叭亦有放磁設計，就算放近電視或者顯示器附近，也不會桿擾到他們。(山寺良牙)

15度電車Went！

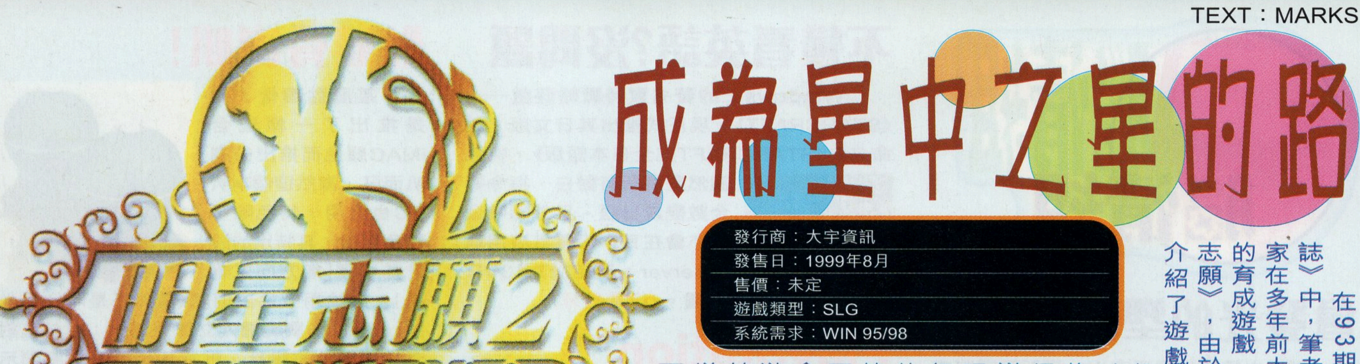
在日本，於電腦上推出的電車模擬駕駛遊戲一直都有很高的支持者，雖然景色是真，但用家經常投訴一用鍵盤來玩，便甚麼趣味和感覺也沒有了！有見及此，Pony Canyon推出一個《Train Simulator》系列的專用控制台「Master Controller II for Train Simulator」，雖然現在所公佈出來的樣貌只是虛構，但廠方公佈大約會以這個形狀做出來，有這樣像真的控制台，遊戲迷相信會十分之開心，不過同樣地價格亦頗……19800日圓，予定9月發售。不知能否對應電腦版《電車GO！》系列呢？(山寺良牙)

你移植我，我移植你！

電腦遊戲移植至家用機上相信各位也知道很多，但近年來，將家用機遊戲移植到電腦上的趨勢越來越普遍，今次亦再次有兩隻原家用機遊戲移植至電腦上，她們分別是戀愛育成遊戲《初戀情人節》Special》和美少女格鬥遊戲《Asuka 120% Burning Fest. Return》，兩者均是由原內開發商「Family Soft」將她們移植到電腦版。事實上《初戀情人節》在早前便已在電腦上推出過，今次只是將其家用機版的強化版再度移植至電腦上，畫質方面當然不容置異的；至於《Asuka 120% Burning Fest. Return》則是這個系列首次移植到電腦上，鑑於是格鬥遊戲的關係，因此亦需要更強的電腦機能來處理這般快的動作，最少Pentium MMX 166MHz以上。(山寺良牙)



TEXT：MARKS



成為星中之星的路

發行商：大宇資訊
發售日：1999年8月
售價：未定
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN 95/98

在93期《遊戲誌》中，筆者已為大家在多年前大受歡迎的育成遊戲—《明星志願》，由於之前只介紹了遊戲的少部份，所以筆者將會介紹更加詳細的玩法、行程表的安排等等，而且還會介紹遊戲中其他新增的東西。

明星日報
魅力無限寫真熱賣
林妮雯的最新寫真集強調自然不做作
上市後即收到迷哥迷姊們的熱烈回應
9 影視娛樂



行程安排

在《明星志願2》的行程安排，將會由前作的「通告」、「打工」、「訓練」、「休息」演變成「通告」、「打工」、「訓練」、「家居」、「休閒」五個項目。在這五個項目中，都會細分為不同特性的項目，而它們都將會影響主角的19項參數，如：才藝、知名度、人氣、口才、演技等等。

心儀對象

玩者除了需要為事業為努力之外，女主角更將會在事業發展期間遇上不同的男性，如：充滿愛心的醫生、當紅的電影明星、證券公司的董事長、以及天王巨星等等，而且他們將會成為主角的心儀對象，不過要令他們出現就需要主角的參數到達某個程度才可。

另類育成



在一次的偶然間，玩者將會在草叢中發現一隻可憐的小雞。由於牠的身上帶點傷，加上外表可愛，所以便帶牠回家收養，而更稱牠為「NP雞」。其實牠的養法與TAMAGOTCHI差不多，需要和牠聊天、餵給食物、和牠遊戲、讓牠睡覺等等。

最終的結局

《明星志願 2》的結局會包括感情和事業兩部份，只是事業上的結局就已經有約三十種之多，好像有天王巨星、歌王、歌后、演員、或是退出演藝界成為幕後製作人等。另一方面，感情上的結局裏，也許順利地和某位男性成為情侶，不過事業的成敗則會影響感情的去向，而當中更會幾個神秘結局。





這就是今集的主角了！

MINI GAME



在前作出現過的MINI GAME亦會在今集中出現，而為了讓玩者得到更多樂趣，所以遊戲中的MINI GAME將會由前作的兩個增加至今集的四個。每次當玩者接到通告時，都可以預先知道將會參加怎麼樣的電視節目，而作出不同的準備，或選擇不上不擅長的節目。



TEXT：MARKS

閻王令

地獄之叛變

黑天鬼王原本是閻王手下十八大將之中，能力最高而擁有為數最多鬼卒之武將。由於對年輕閻王的不服之心，以及其野心勃勃，而企圖取代閻王於冥界的地位。另外黑天鬼王得知鎮獄之寶「五宮心經」內藏有能統馭萬物之靈的秘密，其亦不惜一切的奪取。

在公元169年7月15日，黑天鬼王終於攻入了閻浮堤的閻王殿，閻羅王則在他們的攻擊下身受重傷，而且失去了右眼。為了保護閻羅王的性命，其餘的護法便將他和五宮心經一起打進六道輪迴之中。

黑無常經過多年的尋找終於在2000年後的修羅市找到閻王轉世的線索，而他更要在黑天的部下發現之前，打開閻王的法眼，亦要令他相信自己是閻王轉生，這樣開始了閻

發行商	第三波
發售日	1999年7月
售價	未定
遊戲類型	ARPG
系統需求	WIN 95/98

各具特色的地獄

遊戲中共可分為陰陽界、黃泉路、閻浮堤洲、八大熱地獄、五處寒地獄等有不同功能的地獄。而修羅市亦可分為以聯合廣場為中心的紅區、以科技廣場為中心的藍區、以大佛寺為中心的黃區、以古研館為中心的紫區、以及以黑市交易場為中心的白區等五大地區。



閻王令的玩法

在遊戲中，玩者將可以同時控制四名角色，他們除了會使用普通攻擊外，更可使用劍技與魔法，而施展的動作會視付不同魔法而改變。遊戲的武器及魔法MENU將可同時開啟十個，讓玩者更能清楚ITEM交換，武器裝備以及每個人物的狀態等。



戰鬥中的變化



在戰鬥中，玩者將可自由設定目前的攻擊狀態，如當遇上怪物時主動攻擊、保護主角、限制出手，以及電腦設定等，而攻擊的方式亦可事先設定，令到角色遇到怪物時便立即使用魔法、近距離、遠距離攻擊。另外遊戲裏亦設定了一個計時器，使任務多了時間限制，而能否在時限完成，則會產生不同的劇情分支。

八殿主

鐵迦然，又名黑天鬼王，是閻王手下中武力最強之人，身形更是一般人的二至三倍，身穿鑲滿翡翠珠寶的特製鎧甲，以及拖地三尺長的披風，再加上王者的氣勢和殺氣騰騰的眼神，使其俊挺的輪廓看起來有令人不寒而慄。



閻羅王

因手下大將－黑天鬼王的叛變，而在慌亂中遭其刺瞎了右眼。另外其他殿主更為了保存閻王性命，情急下合力將他推進六道輪迴。「古濤」這個名字就是閻王經轉世後，在24世紀的名字。雖然他只得十九歲，但個性卻很剛烈而嫉惡如仇，而且對周圍的朋友非常照顧。





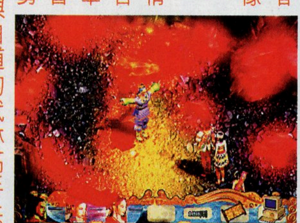
TEXT：MARKS

壁畫中之奧妙

製造商：智冠科技
發售日：7月
售價：699台幣
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98

相信喜歡看武俠小說的讀者都會認識以天馬行空，充滿想像力的武俠小說而出名的小說家——黃易，而破碎虛空就是黃易第一部改編成遊戲的武俠作品，劇情背景設定在宋末元初，講述蒙古鐵騎蹂躪漢土，一群反蒙的義軍暗中對抗蒙軍的故事。玩者將會是一名少年英雄「傳鷹」，因舅父厲靈的吩咐與白道的武林高手共同進入謎一樣的驚雁宮中，取回武林中人人覬覦的岳冊和戰神圖錄。然而蒙古韃子早就在驚雁宮中佈滿陷阱，等待著這群義士的到來……





仔細的ITEM

《破碎虛空》的武器裝備亦都是重點之一，玩者將可在各城鎮中的打鐵鋪、藥鋪、南北雜貨店、等購買所需的物品（傳鷹使用的刀、白蓮玨使用的彎刀，以及高典靜使用的樂器等），不過較特殊的物品則要在旅程中取得。遊戲中的物品將會令到各位感到驚訝，因為不論武器、盔甲、藥品或武功秘笈等，都會製作成圖中那般精美。


聖靈刀


白虎戰甲


彎刀

龐大的世界

遊戲中的場景不單會有百個以上，而且由於小說的世界觀設定在宋末元初的階段，所以一般建築和人物衣服都會根據當時歷史文化而繪製。驚雁宮和十絕關在小說中是非常特別的地方，因此以秦漢的巨殿來做驚雁宮中的戰神殿，而且更把最重要的戰神圖錄以漢代畫像石的風格做成四十九幅石刻放在戰神殿中烘托氣氛，此外仿雲岡石窟的壁畫做成一些道教的神紙圖案彩刻於牆上，這樣使戰神殿就更加氣勢磅礡。



戰神圖錄的習得

非常華麗的武功招式的習得方法亦都是遊戲中最特別的地方之一。遊戲開始時，雖然傳鷹會懂得一些武功刀法，但是最厲害的招式還是藏在驚雁宮的神祕武功—戰神圖錄。戰神圖錄將是以壁畫的方式來顯現，不過並不是一看便學得，因為遊戲中設定了「悟」的精神系統，即使傳鷹不斷練功亦不能，需要經由突發性的體驗才能頓悟其中的招式，就如傳鷹在地底與魔龍戰鬥時，因被魔龍攻擊數次而從魔龍舞動的姿勢習得戰神圖錄第一式—戰神初現、以及拿到奇經八脈圖譜悟成「脈斷神訣」、失去同伴的莫名悲苦等都可悟成戰神圖錄。

傳鷹

武林名俠抗天手厲靈的子姪。年紀雖輕，卻盡得其舅真傳，對武功及道家玄學和天文地理都極為精通。背負闊背奇刀一把，一揮其刀，隱約有天地合一之震撼感。他因緣際會的加入蒙軍和義軍的「岳冊」爭奪戰中，更幸運地得到道家最高寶典「戰神圖錄」，不過殺機卻因此而不斷出現……



白蓮玨

個性剛烈而敢愛敢恨的苗族女子，為八師巴之女徒，奉命追殺得到戰神圖錄後的傳鷹。當她敗在傳鷹手中後，更為他的不羈的性格所傾倒，而且更在打敗師父八師巴後，決定陪他浪跡天涯，兩人因而發展出一段患難之情。由於白蓮玨出身於苗族，所以善用各種毒蟲煉製蠱毒，而且更是解毒解蠱的高手！



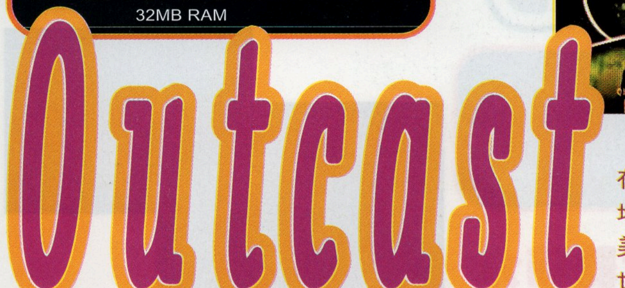
高典靜

雖為杭州青樓名妓，但卻賣藝不賣身，由於她個性溫柔典雅，而彈得一手好琴，所以令許多男子為之傾倒。她原本是反蒙義軍的聯絡人，與傳鷹因一封信件密函而相識，後來亦和傳鷹一起踏上冒險旅途。她在無人所知的狀態之下，練就了魔音傳腦的武功，只要有古琴在手，她便能以琴音給予敵人致命的一擊。

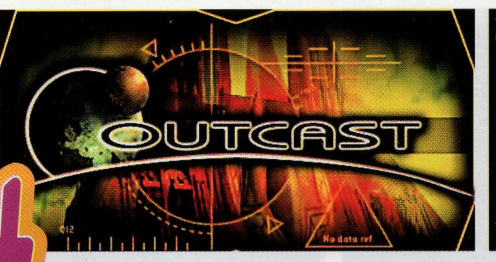


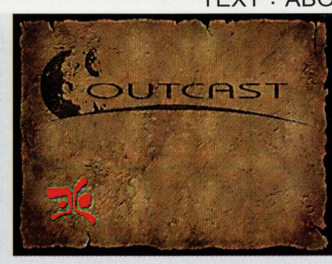
TEXT：ABO

發行商：Infogrames
遊戲性質：AVG
發售日：發售中
容量：CD ROM×2
系統要求：Win 95/98,Pentium166MHz, 32MB RAM



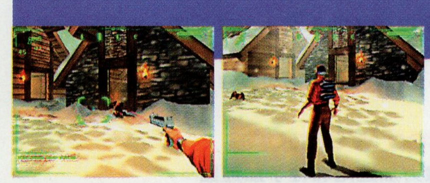
Outcast

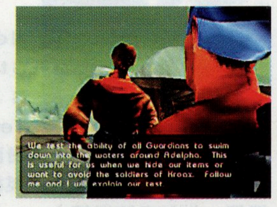




2007年美國成功裝置了一部探測器用以証明平行世界的存在，就在即將實驗之際，具智能的外星生物破壞了探測器，而在地球，一股意想不到的能量製造出一個黑洞。CUTTER SLADE是美國S.E.A.L.的指揮官，為了三位科學家的安全，他被派到一個新世界，ADELPHA，同時也要令探測器復原功能，以及封閉黑洞。

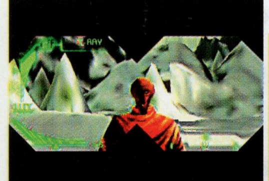
強調動作性的 AVG



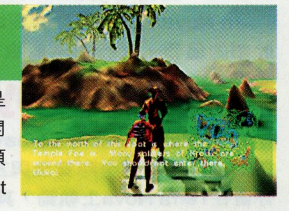


這兒提到的AVG，就是到處找人攀談、打聽情報、尋找物件，以令下一個事件發生的遊戲。《Outcast》會有少少RPG成份，以及極被強調的動作性，所以儘管閣下對此遊戲的操作有幾不滿，視點有幾難控制都好，花點時間去熟習是必須的。除Left CTRL、Left SHIFT、方向鍵外，其他較重要的是用TAB顯示地圖、用ALT配合方向鍵去轉Camera，用Right CTRL轉第一身視點，與及用Home、End去Zoom In、Zoom Out。至於用F2 Save Game，必須要在安全的地方進行，因為使用GAAMSAW要花一點時間，而敵人只要在此期間見到主角，便會發動攻擊。

RANZAAR 的考驗







CUTTER SLADE在ADELPHA遇到的第一個重要人物是ZOKAYH，他要求主角先跟他兒子JAN談談，才答應打開DAOKA(轉送之門)。在村內很快便找到JAN(同樣圍上橙色頸巾者)，JAN見了主角便給他四個考驗去完成，分別是Target Test、Swim Test、Jump Test和Sneak Test。



Target Test：在DAOKA附近有三個壺，用槍打爆它們便可以了。基本操作是按1掏出Standard Issue Sidearm，按SHIFT Targeting，再按CTRL發射。



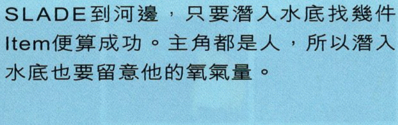
Jump Test：爬上梯級，跳過平台(Left CTRL)，取得寶箱中的寶物後，JAN會叫主角慢慢行落去，不過直接跳落去都唔會死。

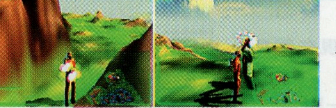


Swim Test：JAN帶了CUTTER SLADE到河邊，只要潛入水底找幾件Item便算成功。主角都是人，所以潛入水底也要留意他的氧氣量。

Sneak Test：此關難度最高，CUTTER SLADE被帶到一處有三條木柱的地方。主角要立於其中一條木柱後的啡色方格內，而JAN就會在對面放一件生果後數1、2、3，當數到3主角便可走出去取那片生果了，但在過程中不能被JAN發現，否則要重新來過。基本方法是按Spacebar爬行，一路上找尋掩護的障礙物，最重要是留意JAN面對的方向。成功後JAN會給主角一件E.V.D.望遠鏡(Sneak Test不是強制要完成，假如屢次失敗的話…)





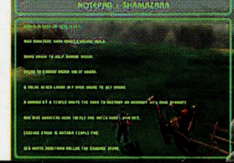


完成所有考驗後再找ZOKAYH，他會告知有關Recreator的情報，原來Recreator能以主角拾到的材料製造新的物件。另外又叫主角去找SHAMAZ(一種宗教領袖，識治療法術)，因為他們會知道有關MON的情報。聽完後CUTTER SLADE便可以通過DAOKA向SHAMAZAAR進發了。

SHAMAZAAR 才是真正的開始

SHAMAZAAR的版圖比RANZAAR大得多，Quest的數量亦多得多，作為敵人的Soldier亦正式登場。Soldier最密集的地方是中央的Temple Fae(Fae是ADELPHA的戰士階級)，沒有必要便不要硬闖了。另外當主角和重要人物談話期間附近敵人突然的話，會話便會強制中止，而錯手打死VIP會導致Game Over。因此無必要打的敵人便不要接近，在重要地點還是先清清場好。

初到SHAMAZAAR是位於東南面的水塘，在碼頭遇見一位肯帶路的村長，跟隨他便可以走到西南面的村落，並找到SHAMAZ ZEB(地圖上以淺藍色圓點表示)。ZEB提起NARAH這個人，然後又要找…唔，所謂的越踩越深，莫非就是指這種情況！？





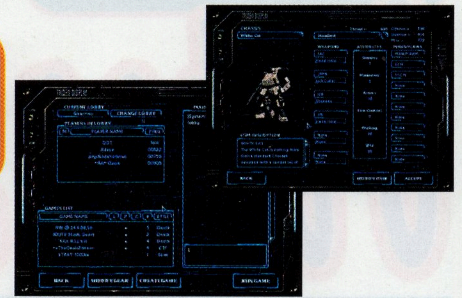


TEXT：ABO

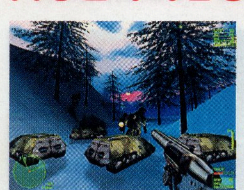


Heavy Gear II

發行商：Activision
遊戲性質：ACT
發售日：發售中
容量：CD ROM
系統要求：Ewin 95,Pentium166MHz, 64MB RAM



ACE PILOT的誕生



Confederated Northern City-States與Allied Southern Territories在Terra Nova達成停火協議，兩者面對共同威脅，同意為Terra Nova的安全而努力。第一步是成立精英機甲小隊，隊員都是從各星球選拔的最佳機師，作為皇牌機師之一，你將會在戰史內揚名，更會配給最精良的機甲裝備。你的部隊會被送到Caprice這星球上，此星又名Gate World，因為它連接所有人類在星際間的居住區，亦是敵方進攻Terra Nova的基地。你將要繞到敵方陣線背後，竊取敵軍力、武裝、計劃的情報，此行極為危險，祝馬到功成！

Single-Player



主角的身份是一名Heavy Gear小隊的指揮官，負責維護小隊安全與及完成任務。起初你會在Terra Nova上執勤，其後會移至Caprice空域，最後在星球上著陸。基於Caprice的戰略位置，你必須留意敵人的實力、武器和下一步行動。菜單上會有Campaign、Historical、Training、Instant Action幾項選擇，事關今次操作比較繁複，筆者強烈建議大家先到Training練熟玩法。

機甲實驗室



組合機體部件、更改彈藥和武裝一類實驗可能是每位機械迷的心願，在《Heavy Gear II》大家將可達成這個心願。雖然在單人模式中更改機體並不常見，但在Instant Action和多人模式中便不會出現這個限制，總給各位機會砌出心頭好。

Threat Value：此值在遊戲中極為重要，每一件部件都會為機體加上若干數值，其總和即為Threat Value，可作為機體相對能力的指標，這數值又由很多因素決定。在畫面上你或者會見到Max Squad Threat字樣，假若隊伍機體的Threat Value總和大過此值，便不能開始任務。Threat Value大致反映三種屬性，分別是攻擊性、防禦性和其他，後者通常關乎於速度和移動的表現。

機身性質

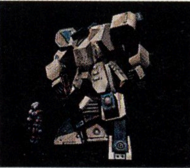
Sensors(-5 to 5)：感應器，機體在戰場上獲得情報和察覺別機體的能力指標，探查方式有熱感、紫外線、磁力探測等方式

Maneuver(-3 to 3)：簡單而言就是機動性

Armor(1 to 25)：裝甲厚度

Fire Control(-5 to 3)：機體處理發射情報的能力，關係於是否能讓機師更快更易瞄準目標





Movement Speeds：分第一和第二移動速度兩種，前者指行走速度，後者(SMS)因應機體各有所指，通常是指滑行

武器簡介

Projectiles


■自動化大炮

利用化學爆炸推進彈頭的兵器，形式甚廣，由單管槍至多統格靈式都可歸入此類。較新式都有自動上彈或belt-feeder的機制，趨向於輕量化和效率化。

Energy/Advanced Weapons

分三大類：激光武器、磁力加速炮和粒子加速器。

激光武器：利用同頻率高能量的傳統激光技術所做的武器。用作戰爭的激光武器多數較笨重，其效能亦受塵埃和水蒸氣影響。優點是高準確性和發射後的「Lead Time」極小。

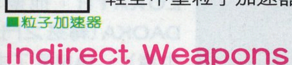
磁力加速炮：利用電磁系統發射極高速粒子，準繩度也很高。


■粒子加速器

Railgun亦是用此一技術，由於功率集中，此武器需要有穩定的能量供應。

輕至中型粒子加速器：以接近光速射出粒子的高能量武器。

Indirect Weapons



以拋物線軌跡發射低速彈藥的武器，可避開直線上的障礙物。


■Mortars

Rocket/Missile Launchers

火箭發射器藏有高爆炸性的彈頭，導彈可說是有導向性的火箭。導向方式有線性導向、激光導向、無線電導向幾類。爆炸是有範圍性的，而且又可以鎖定目標，所謂的Fire and Forget便是如此。

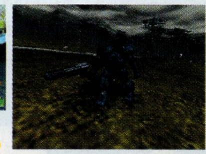
■ Rocket Pack

Vibro Weapons

近接武器之一，利用小型超音速振動器產生高速振動，有助於更易砍入厚裝甲。


■VibroAxe







Multiplayer

沒有放入CD都能執行的模式，現在同類型遊戲都支援多人對戰吧。

Duelist:在小型鬥技場玩的一對一對決

Deathmatch:即是見人就殺

Steal the Beacon:目的是找出並守護據點，當你守護據點時，便會成為其他參加者的攻擊目標。

Strategic:隊制賽，規則是破壞對方基地，保護自己基地，當然同時也要殺敵。

Capture the Flag:盜取敵隊旗幟回自己基地。





在Activision網頁(www. Activision.com)上設有一個50MB，用來設計版圖用的Map Editor，除一般Multiplayer用的版圖外，用家更可用此程式來制作一些獨立的Single Missions，更可編寫敵人的AI，設計一個完全自創的任務。

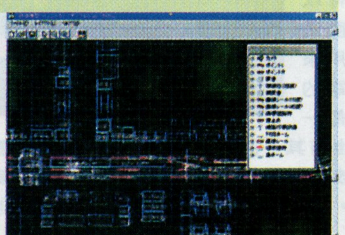
撰文者：山寺良牙

鐵道模型Simulator Powered by TOMIX

製造商：Eye Magic
發售日：發售中
價格：9800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98、Pentium 200 MHz以上

相信喜歡電車的讀者們，也很希望能在家中擺放一個巨大的鐵道模型，讓小小的電車在上面走；不過礙於香港住宅地方細小，別論是建造巨大鐵道模型，就算只是買一盒小小的也很頭痛，加上有時這些模型亦價值不菲，令到有很多想玩這類模型的人望而卻步。不過今後就算沒有這麼財力及地方的人，也可以創造一個巨大的鐵道模型了！原因就是在電腦上已推出一個名為《鐵道模型Simulator》的軟件，這遊戲的特色就是可以讓玩者自行設計路線，甚至連路線旁所擺放的建築物也可。設計完成後，也可以讓設計者坐上列車上去到處轉，而且軟件亦有6款列車可讓設計者使用，當中包括300系、373系、209系等。今後便不用為地方及所需大量金錢而煩惱了！





無人島物語XXX

製造商：Pinpai
發售日：8月27日
價格：8800日圓
類別：SLG／18禁
系統需求：Windows 95／98

在電腦遊戲界中出了名的冒險遊戲系列——《無人島物語》系列，其「18禁版」的「X」系列，現決定推出第三作，並名為《無人島物語XXX》。

今次的故事是說逃離一所謎之研究所，不過為何研究所會建在無人島上，則暫時沒有情報；而唯一得知的，就是今次亦有很多美麗的女角出場，究竟主角會有怎樣的命運呢？而今次的事件又會否與其他女孩有關呢？



同級生

製造商：ELF
發售日：予定8月發售
價格：未定
類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98



電腦18禁美少女遊戲名作——《同級生》，現終於決定推出其Windows 95 / 98版，今次所推出的版本，不只是單單移植，是會加上不少的新原素，首先在畫質方面，全數會以全彩色（Full Color）登場，另外亦會加上新的事件和畫面，此外亦會作全語音（Full Voice）化，令臨場感增加不少。相信無論是新玩家，定還是玩過上一個版本的玩者，均會有意外的驚喜。

對於從沒玩過的玩家，現在便簡說一下其故事內容。主角是一位高中生，並且是獨自住的，為了利用暑假的一段時間與女孩建立感情，於是便在街中到處走並遇上其他女孩，到暑假完時，哪一位會是主角最心愛的女孩呢？那就得看玩者的行動了！







撰文者：山寺良牙

東方幻想戰記EAST

製造商	Open Book 9003
發售日	發售中
價格	8800日圓
類別	實時戰略SLG
系統需求	Windows 95／98、Pentium 200 MHz以上、最少Install 100M

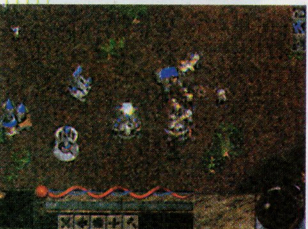
實時戰略遊戲相信各位也玩過不少了，不過好像大多也是外國的產物(指美歐國家)，到了現在，終於有一隻亞洲區所開發的實時戰略遊戲(指電腦)，就是以下所介紹的——《東方幻想戰記EAST》。



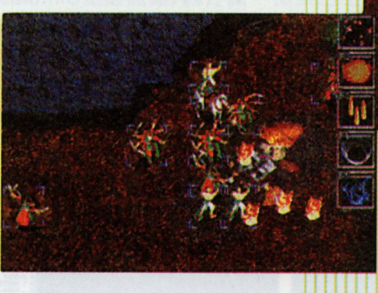
雖說這遊戲是以日圓價格作定位，但實際上，開發這遊戲的是一間韓國廠商，若果單看畫面來説，若不説出來的話玩者也不會知情，亦藉此可看到，韓國開發電腦遊戲軟件的水準之高，絕不輸給日本。



故事是説在一個幻想的世代，人類為了要佔領聖地「崑崙」而不斷戰爭，最後餘下兩個國家，分別是「鳳凰國」和「龍王國」，「鳳凰國」是一些東洋風的建築物，而兵器方面則使用：僧人、忍者、九尾孤、泥公仔，極富東方色彩；而於「龍王國」則是西洋風的建築物，兵器方面使用：步兵、重騎士、弓箭手，極富西方色彩。



除了一般武器外，玩者亦可以有16種魔法使用，用來攻擊敵軍的部隊，每一種魔法也有其不同的效果，特色是攻擊力強大而所有次數不多。



至於玩法方面，基本與其他實時戰略遊戲相似，首先是建屋做建設工作，將自國實力增強後，再生產兵器攻擊敵方，基本勝利條件是將敵人全滅，不過在某些特定的版面中，亦會有一些「救出？？」或「解謎」的過版條件。

KANON

製造商	KEY
發售日	發售中
價格	8800日圓
類別	AVG／18禁
系統需求	Windows 95／98



早前曾經介紹過的美少女冒險遊戲…………咦？完全沒印象？好像沒聽説？根本不知道？沒辦法吧！趁現在遊戲已推出，而且有不少新的畫面公佈，便借機重溫一下吧！

故事説主角以前是住在故事發展的街，不過後來因某種原因而離開該街，在七年之後主角重回舊地，可惜以往的事始終記不起來，於是主角便回到惜日的地方，遇上其他女孩，終於主角的回憶開始逐漸浮現，而且不單只是回憶這麼簡單，還要尋回主角藏在心中多年的思念，究竟在這群女孩中，哪一位會是主角多年思念的女孩呢？這個答案將會由你決定。



在這三個月內，主角會根據不同行動而有不同結局的行動選擇式戀愛AVG，但並不表示是任何事也需選擇，只是在一些必要的地方上才用上，説得不好聽一句，可以當作是看小説般去玩遊戲。

撰文者：山寺良牙

Present Play

製造商：digi ANIME Corporation
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98





早前曾介紹過此遊戲，現在有一些新的畫面、情報公佈，而且遊戲亦已發售，不如今次便借機看看這些新畫面，及更深入介紹一下遊戲的系統。

首先在故事方面，早前便說過是沒一個特定的故事模式，故事的發展是會根據玩者選怎樣的衣服，給怎樣的女孩穿而有所變化，當然這個亦同時會影響到女孩的好感。另外現在得知在故事的發展中，會取得一些新的服裝，當然又是給他們穿上去的。

此遊戲的特色，除了可以讓女孩穿上不同的服裝外，亦有很多美麗的畫面，當然那些場面亦是少不了的；此外遊戲內亦有不少動畫部份，玩厭了固定畫面的也可看看美麗的動畫。

Find Love EX

Mind Blowing





製造商：Risean
發售日：7月30日
價格：7800日圓
類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

在Sega Saturn上推出且頗愛迎歡的美少女遊戲《Find Love》系列的最新作，基本系統與Saturn版是相同，不過唯一的最大分別，就是可以與女孩們幹那回事，而且移植至Windows（電腦）後，畫質方面將會大大的提升。

故事説主角原是一位探員（刑事），現在則是一位私家偵探，現正調查「女性連續失蹤事件」，於是為了要查出真相，便四出找尋女孩會的蹤影，當中與女孩們交談時，除了取得一定的情報外，亦可以她們的資料。

萌えつ娘PARADISE

Vol.1 おしゃれなきぶん

製造商：FEATHERED
發售日：7月9日
價格：4800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98

該軟件並不是甚麼遊戲，而是一個Desktop Accessory軟件，收錄內容是國際互聯網及同人誌世界中，6人十分活躍的Computer Graphic作家的作品，除了有壁紙、螢幕保護裝置外，亦有一些出名聲優的音效檔案，如：小西寬子、桑島法子、こおろぎさとみ等。




只需$49



商號書報攤，震撼上市

地點:香港會議展覽中心新翼2號展館 < 攤號 2E22, 2E24 >



推銷員手記

隻舞晨：
啲DJ唔好再抄網頁當秘笈！

現在究竟甚麼才是「資訊」？

「資訊」在這個時代而言，實在是一個非常難解釋的詞語，因為互聯網的應用越來越受重視和廣範，所以人們在這條新的「高速公路」之上可以自由自在的「飛馳」，令所謂的「資訊」變得非常「普通」。

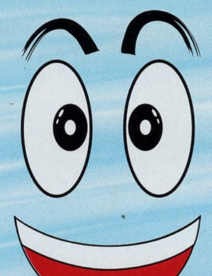
而在電台（尤其是那個『以故』的官方電台）之上，經常聽到一些所謂新的DJ（又或是主持人）在說甚麼最新的「資訊」，然而，相信一些有「上網習慣」的朋友一定早已看過他們所謂的「最新資訊」，這究竟是主持人們的「落伍」，又或是聽眾太過「聰明」呢？其實答案非常簡單，便是主持人太過自以為事，他們自以為在網上的資訊沒有人會留意到，所以便「大大聲聲」的在電台之上「發表」在網上下載來的「資訊」，結果有時候便會變成給「無知者」的飯後話題了。

在黑龍的立場而言，「上網」已經是一種非常「正常」的課餘活動，相信家中有電腦的話也一定會有上過網，在互聯網之上，雖然說是一個非常好的地方給人們「吸取」不同的資訊，然而，這裏亦是一個充滿危機的空間，就如現時被一些「賣弄色情」的周刊雜誌不停喧染的甚麼「偷窺女學生事件」、「女學生露底網頁」等等，這些也是對青少年有絕對不良影響的網頁，奈何在法例之上是有太多的灰色地帶，而且互聯網實在是太難監管了，所以唯有要靠大家的「自律」了。

說到電腦的事情，又要提一提電腦遊戲了，當然，有不少的電腦遊戲是非常「正經」的，雖然沒有多大的「教育意味」，不過亦不致「為害蒼生」，不過，現在有不少玩電腦遊戲的人是在玩着一些「色情遊戲」，這些實在是絕對「有害身心」的遊戲，就有如那些「掛羊頭」的戀愛SLG遊戲，本來戀愛SLG遊戲是沒有多大問題的，但是為何要加上一些「裸體」的畫像呢？難道要教育人們戀愛一定要有…………

如果大家對黑龍所發表的言論有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍



MS留日記

公仔、公仔....

在日本上課的感覺與香港不同，氣氛比較好，老師們利用簡單的日語教導我們，其中還會加插一些錄影帶、圖案等等東西來輔助教導，使不懂日語的我們容易理解和明白。在小休中，很自然地香港人與香港人集中一起交談，根本不會主動與其他國籍的人交流，直至我們的日文程度能夠與別人溝通時，筆者就開始認識他們，可能那時的筆者比較細的關係，他們對筆者都非常之親切和友善，而且還教筆者說韓語及普通話，真的很有趣。

經過一段的溝通日子，得知到各種族都有不同的習慣，那些韓國人非常喜愛喝酒和吸煙，也愛大聲說話，這對他們來說只不是很平常的事，而台灣人和中國人則很勤奮學習，不愛主動說話，香港人就……經常四處逛，愛找尋新玩意，但是一群不同國籍的人集合一起時之感覺，真的很不可思議。

筆者每天放學後都會連同一些同學到附近的「LOTERIA」吃午餐，在這兒慢慢享受咖啡，接着就會跟着同學到GAME CENTRE去，他們很愛在那兒夾公仔和打機，而筆者多是在旁學習「夾公仔」的技術，不久，筆者當然也在那兒「找食」（一多是用100日圓就夾到1隻公仔）。

若是不到GAME CENTRE，大多數會到秋葉原去，因為那兒的GAME SHOP有GAME玩，筆者多數也會在那兒留連一會才願離去（←真是沒有GAME玩是很難過活…）。相反若是沒有其他節目，就會回宿舍溫習、備課、畫畫和看電視，筆者在日本的生活就是這樣，真的非常休閒。

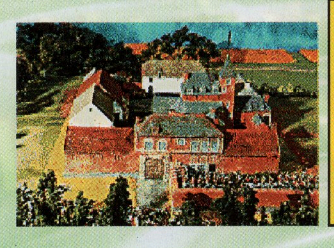
（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）




四格漫話

角色扮演──Vol.2 File Fantasy

一丁目遊樂場



玩角色扮演本來應該是一件很便宜的遊戲。

就如上期所說，大家只要夾錢買一本RULEBOOK，影印一人一份的話，計起來亦不過是數十塊錢便可開GAME，更甚至還可以自製玩法，這樣可以說是一毫子也不用花的。

不過，世界上並沒有這麼簡單的事情。

當大家都沉迷在同一個遊戲時，花的錢亦會不知不覺間增多；當日在下學會玩桌上RPG後不久，剛好是AD&D 2ND EDITION推出的時期，本來AD&D已經是一套相當精密的作品，單是看那本數百頁的RULEBOOK已經令英文程度不佳的在下叫苦連天，但2ND EDITION推出後，TSR（創作這遊戲的廠商）更推出一系列的「參考書」，除了基本系統書外，戰士有戰士專用的、魔法使有魔法使專用的，甚至連怪物圖鑑也是一輯一輯的不斷推出，對於當年收入低微的在下（現在亦不能算是好……）來說，實在是愈玩愈敗家，很多時買書只是為了得知一些有關角色的特性，而玩起來亦比初時更為講究，設定角色時連皮包內一條繩也不能忘記，否則到想用的時候會真的無法使用，結果每次開GAME大家都要準備一個FILE放好自己要用的資料……

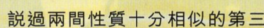
不過，2ND EDITION的推出對在下來說也是相當重要的，因為這令在下能有系統地得知很多RPG世界內的設定，例如在武器與防具方面就已經有一本專書作介紹，雖然現在日本亦推出了很多類似的書籍，但因為其編寫方法是為RPG而設，各武器及防具都會將其性能數字化，比較起來會方便得多，加上有詳細的文字及圖片作輔助，對每件東西都能有詳盡的了解，這對於日後在下製作中世時代的RPG時，的而且確有着很大的幫助。

TEXT：J.J



自說自話

說過兩間性質十分相似的第三遊戲生產商之後，今期不如說些既生產硬件、又開發軟件的FIRST PARTY遊戲廠商吧！至於首個要介紹的遊戲生產商，不得不提，當然就是面面俱到的「SEGA」。



講題五 最欣賞的遊戲生產商（三）

之所以說SEGA面面俱到，因為SEGA是真正能夠平衡業務用和家庭用兩方面市場的第一人，不論業務用基板、業務用遊戲，以至家庭用的軟硬件開發，SEGA均能做到一定的成績，這點是有目共睹。



其中SEGA早期的業務用作品是以多元化和大型體感遊戲為主，名作方面多不勝數。及後，SEGA不斷研究開發高性能的SYSTEM和MODEL系列基板，帶動整個遊戲市場，所以不消十年，SEGA就已經成為日本現時業務用最具規模的遊戲製造商之一。然而好景不常，由於近年業務用市場不斷萎縮，加上制度化經營手法和SEGA AM研究部不斷分裂，令到製作質素方面也大不如前，是為最可惜的地方。

至於家庭用方面，SEGA雖然並非是大贏家，但是過去推出的兩部機種「MEGA DRIVE」和「SEGA SATURN」，也獲得不俗的評價。不過反觀推出已經一段日子的「Dreamcast」，形勢方面似乎並不理想，而且SEGA肩負大部份的遊戲開發，始終也是主機的最大隱憂。（未完待續）



＊以上純粹拙者個人意見，與本刊立場完全無關

※假若大家看罷今期「自說自話」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「無責任讀者擂台」指教指教

TEXT：KOTARO

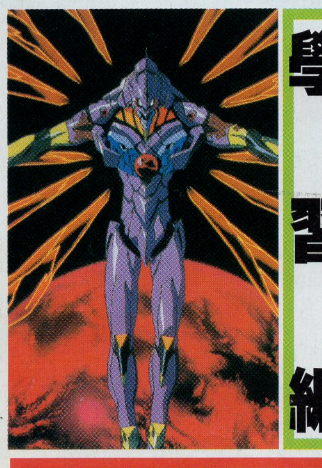

攻略
資訊港

TEXT BY MS

新世紀EVANGELION

完全爆機攻略

N64
製造商：BANDAI
發售日：發售中
售價：8800日圓　容量：256M
ACT/對應震動器



學習編

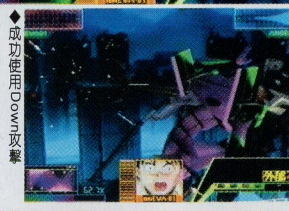
疾走的方法

在一般的戰鬥情況，初號機不能任意疾走，因為那時初號機與對手太過接近的關係，不過若在遠離對手的情況下，對手便不會出現在畫面內，並會在畫面左方顯示出「ANGEL」的字樣，這時初號機便可以進行疾走到對手前，在疾走途中還可以作出攻擊指令，從而向對手作出致命一擊。

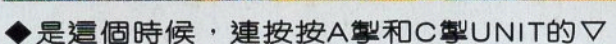


◆在此時按R掣＋3D控捍↑


◆在初號機的眼發光時輸入指令


◆成功使用Down攻擊

強行突破 AT-FIELD



◆是這個時候，連按按A掣和C掣UNIT的▽


◆成功突破AT-FIELD

不論是自方或敵方，均能像動畫般使出AT-FIELD作防衛，這樣就能在特定時間內打消敵人的攻擊，但是只要雙方在近距離同時使出AT-FIELD，就會達到一個特別效果，那就是強行突破對手的AT-FIELD，在此時只要不斷連按A掣和C掣UNIT的▽來，在特定時間內成功令AT-FIELD中和的話，就能突破對手的AT-FIELD，那麼對方以後也不會使用AT-FIELD了。

攻擊技術之變化

EVA初號機在ACTION BATTLE時能使出不同的攻擊技術，不過這一切都要先看駕駛員和初號機本身的同調率，同調率越高，初號機所使用技術就越強，相反同調率越低，所使用技術就越弱，由於每個MISSION中，初號機均能因應不同的同調率來使出不同的技(與基本攻擊技有少許出入)，所以玩者要多點注意。

基本投技

同調率	技	指令
0-39 %	不能使用投技	—
40-99 %	投技	A擊＋B擊
100 %以上	強力投技	3D控捍↑＋A掣＋B擊

基本攻擊技

同調率	技	指令
0-39 %	拳	A掣
40-79 %	拳・拳	A掣・A掣
80 %以上	拳・拳・腳	A掣・A掣・A掣
100 %以上	重拳	3D控捍↑＋A掣
100 %以上	重腳	3D控捍↓＋A掣

提高同調率方法

要提高同調率就先要下一些功夫，基本上只要玩者擊中敵方，就能夠提升同調率，當然攻擊的HIT數越多，同調率的上升就越多，可是若初號機被擊中或自我後退時，同調率就會下跌。不過若然能夠突然對方的AT-FIELD，那麼同調率就能大幅上升。在另一個狀況來說，初號機與駕駛員的同調率達10 %以下時，能夠以壓倒性的攻擊來向對方反擊，同調率更會立即上升至100 %。


◆擊倒對手會大幅上升


◆後退的話就會下降

實戰編

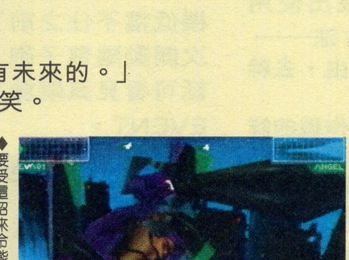
MISSION 1 使徒、襲來

STORY

在西曆2015年，SECOND IMPACT之後第15年，在陸地上出現了謎一般的物體，國連軍隊向牠進行強烈的攻擊，可是那物體一點傷痕都沒有，通常的火力根本牠產生不倒效果。
在NERV本部的中央作戰司令室——
碇：「…已經相隔15年」
冬月：「呀、不會有錯的，是使徒…」
EVA工作人員：「準備出發！」
葛城：「不可以不理會嗎？」
碇：「當然，不將使徒打倒，我們不會有未來的。」
冬月：「碇…這樣真的好嗎？」碇笑了一笑。
葛城：「出發！」

BATTLE

在這版中初次出戰的初號機是沒有任何武器，並要與動畫般用赤手空拳來應付第3使徒，如果玩家想跟足動畫般，就可不斷以防衛的姿態，讓牠使用投技來攻擊，只要待牠使用「手握着初號機的頭部，並連發三發光線」這一招時，能令初號機的能源扣至零，就能夠發生初號機暴走EVENT，這個時候初號機會將先牠的AT-FIELD打破，而其同調率更上升至100多以上，那麼就能使用強力的招式來攻擊牠了。


◆要受這招來令能源降至零


◆初號機暴走

投技指令

同調率	技	指令
0-59 %	上段投	3D控捍↑＋A掣＋B掣
0-59 %	BODY BLOW	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣
60-99 %	前投	3D控捍↑＋A掣＋B掣
60-99 %	KNEE KICK	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣
100 %以上	取骨	3D控捍↑＋A掣＋B掣
100 %以上	折腕	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣

疾走技

同調率	技	指令
0-59 %	JUMP KICK	3D控捍↑＋A掣
0-59 %	TACKLE	3D控捍↑以外＋A掣
60-99 %	JUMP KICK 2	3D控捍↑＋A掣
60-99 %	TACKLE	3D控捍↑以外＋A掣
100 %以上	跳躍後攻擊	3D控捍↑＋A掣
100 %以上	TACKLE後攻擊	3D控捍↑以外＋A掣

暴走時投技

同調率	技	指令
100 %以上	攻擊	3D控捍↑＋A掣
100 %以上	折腕	3D控捍↑以外＋A掣

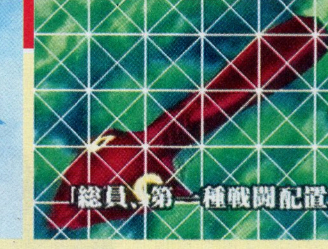
暴走時疾走技

100 %以上	跳躍後攻擊	3D控捍↑＋A掣
100 %以上	TACKLE後折腕	3D控捍↑以外＋A掣

MISSION 2 不要響、電話

STORY

在關東中部全域，發出特別非常事態宣言，這是第3使徒被殲滅之後的3個星期的事，新的使徒來襲…
「全員進入第一戰鬥戒備。」

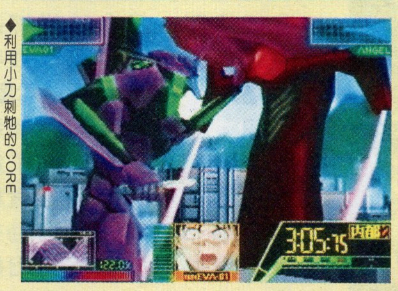


BATTLE

真嗣駕駛初號機到達地面，並利用手上的機關鎗向使徒攻擊，可是卻對牠起不到任何作用，還受到反擊，機關鎗被打破後初號機只好赤手空拳與使徒戰鬥。

由於對方的攻擊範圍甚長，所以對沒有武器的初號機很不利，為了使用肩膀上的小刀，應先以防衛狀態受牠的一記投技，這時便能發生使用小刀的EVENT，取得小刀後不斷以投技作出反擊，並可以跟隨動畫版本，在餘下不夠一分鐘的時間給予牠最後一擊。


◆故意受到牠的投技


◆利用小刀刺牠的CORE

投技

同調率	技	指令
0-59 %	觸手投	3D控捍↑＋A掣＋B掣
0-59 %	BODY BLOW	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣
60 %以上	折腕	A掣＋B掣
0-99 %	刺押（持刀時）	＋A掣＋B掣
100 %以上	刺斬（持刀時）	3D控捍↑＋A掣＋B掣
100 %以上	貫通刺（持刀時）	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣

疾走技

同調率	技	指令
0-59 %	JUMP KICK	3D控捍↑＋A掣
0-59 %	TACKLE	3D控捍↑以外＋A掣
0-59 %	TACKLE刺（持刀時）	3D控捍↑以外＋A掣
60-99 %	JUMP KICK 2	3D控捍↑＋A掣
60-99 %	TACKLE	3D控捍↑以外＋A掣
60-99 %	TACKLE刺（持刀時）	3D控捍↑以外＋A掣
100 %以上	JUMP KICK	3D控捍↑＋A掣
100 %以上	跨過後攻擊	3D控捍↑以外＋A掣
100-119 %	TACKLE刺（持刀時）	3D控捍↑以外＋A掣
120 %	跨過後刺（持刀時）	3D控捍↑以外＋A掣

MISSION 3 決戰、第3新東京

STORY





有未確認的飛行物體接近，那是第5使徒，使徒…開始向NERV本部侵攻。使徒是擁有自動排除一定範圍內敵人的能力，而且更擁有強力的AT-FIELD，就如空中要塞般，有打倒牠的方法嗎？這時葛城一尉、提出使用長距離直接攻擊方法——

碇：「沒有反對的理由，去幹吧，葛城一尉」

葛城：「現在說明本作戰的詳情，真嗣，你駕駛初號機擔任砲手，凌波麗則負責防衛，由於陽電子是受到地球的自轉、磁場和重力影響而不能直線發射，所以不要忘記修正誤差。」

凌波麗：「我…守護初號機就可以。」

全日本的電力一時停止——

葛城：「真嗣、全日本的能源給你，加油吧！」

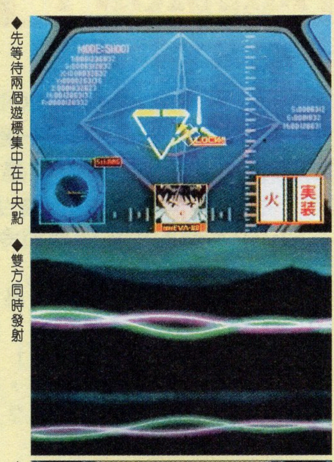
操作方法

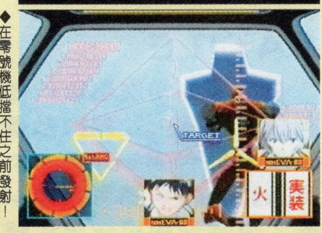
控捍	效果
3D控捍	描準目標
A掣／Z掣	攻擊

BATTLE

首先利用3D控捍將小遊標對準第5使徒的中心點，並等待兩旁的大遊標LOCK ON第5使徒，若是與使徒同時攻擊的話，就能出現與動畫同樣的EVENT，而零號機也會立時出現相助，就在零號機低擋不住之前，立即再次開動陽電子砲。成功的話可看見真嗣救凌波麗的EVENT。

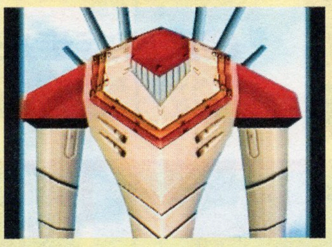

◆真嗣救凌波麗的EVENT


◆先等待兩個遊標集中在中央點
◆雙方同時發射


◆在零號機低擋不住之前發射！

MISSION 4 人造的東西

STORY



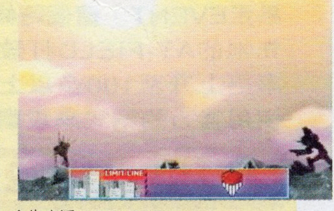
日本重化學工業共同體制作一部用來迎擊使徒的無人駕駛機械人JET ALONE，在完成披露紀念會中進行起動測試，但、突然暴走，眾人都害怕它的原子爐熔解，只好由初號機帶領葛城進入JET ALONE內，強行令它停止運作。



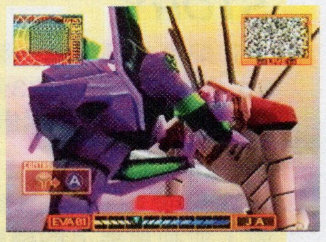
BATTLE

遊戲分為前半和後半兩個部份，在前半中，玩者利用A掣和C UNIT的▽來互相連打，從而令初號機加快速度接近JET ALONE，由於它會向住宅區的方向進發，所以必需在它到達住宅區之前截停，當成功截停之後會有一段Demo，接着遊戲的後半部份就會開始。

在後半部份玩者需因應JET ALONE的移動方向作出反應，按下3D控捍的左或右，並同時互相連打A掣和C UNIT的▽，在遊戲畫面的左下方會有指示，只要跟着指示進行就可以。



◆先走近JET ALONE


◆要令它保持安定

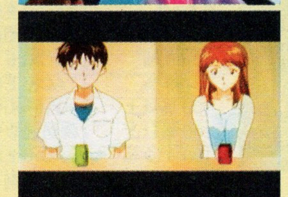
MISSION 5 瞬間、心、重疊

STORY

已確認到第7使徒來襲，出擊的初號機和貳號機卻大敗而回，現在的國連軍決定投下N2爆雷對付使徒，雖然成功令牠們停止行動，但是牠們再次進攻只是時間的問題——

葛城：「要打倒使徒，就只有同時攻擊將正在分離的CORE，為了這樣，真嗣和明日香的行動必需一致。」





BATTLE

在進入實戰時，玩者最好先進行練習，只在待綠線進入中央紅色區域，就可以依着上方的指示，按下適當的C掣UNIT按鈕，並要在綠線離開紅色區域之前完成，當熟練了練習模式，就可以立即進行實戰，在實戰中，雖然遊戲的動畫很好看，但是由於絕不能出錯的關係，還是集中精神看指示吧！


◆先行一個練習



◆然後是實戰

MISSION 6 岩漿潛水員

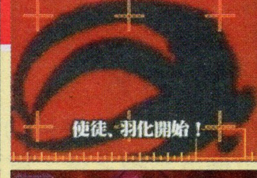
STORY

由淺間山地震研究所來的報告書中，確實在火山口內部有一個黑影，從觀察的結果等知，牠是使徒。受到A-17的要請，必須將使徒回收，並且絕不能失敗。

碇：「失敗嗎…這個時候人類會將那樣東西消滅」

到淺間山火山口出擊的是裝備EVA D型之貳號機，不久貳號機開始下降，就在以為成功回收使徒的一瞬…使徒開始羽化，在火山口的初號機將小刀交給貳號機，戰鬥就這樣開始。







◆依着指示按下C UNIT的按鈕



◆成功打倒使徒後由初號機救回貳號機

BATTLE

由於在岩漿內戰鬥，整個畫面都是紅色，視野並不清楚，為了收複使徒，必需利用3D控掉的左或右，四處搜索牠的位置，當找到牠的時候利用Z掣打開視界捕捉系統，待牠正面衝來時，便可看見下方出現一行指示，只要依着指示按下C UNIT的按鈕，貳號機就可以攻擊使徒，若使徒不是由正面衝來，就需要按B掣回避了。

操作方法

控捍	效果
3D控捍	搜索
C UNIT的↑↓←→	攻擊
Z掣	視界捕捉
B掣	回避

MISSION 7 奇跡的價值是

STORY

第10使徒，這個巨大的物體突然在印度洋上空的衛星軌道上出現。牠好像要降落在NERV本部，連N2航空爆雷也對牠產生不到效用，葛城發出D-17的特別宣言，在半徑50 km範圍內，所有市民均要避難。

葛城決定要3部EVA機直接向使徒開動最大能量的AT-FIELD，令牠停止活動，可是勝算只有0.00001 %，要創造奇跡…







BATTLE

遊戲分開兩個部份，分別是3部EVA跳躍和與使徒接觸2部份，首先玩者要成功令3部EVA跳過障礙，才能進入與使徒接觸的部份。在跳躍的部份，玩者乘箭咀到達綠色部份時，利用A掣增加最後的跳躍(即綠點)，這樣對於跳過障礙曷有很大的幫助。進入與使徒接觸的部份後，玩者只需不斷連按A掣及C UNIT的▽，成功的話就可以完成這個MISSION。



◆在這時按A掣



◆不能敗的

MISSION 8 命之決擇



STORY

EVA參號機被移送到NERV本部。在EVA參號機起動實驗時，大家以為這次實驗會沒有問題，這時它的體內有很高的能量反應…

律子：「實驗中止，莫非是使徒！？」

就是這樣使徒駕駛EVA參號機。

碇：「現時將參號機放棄，將牠視為第13使徒」

零號機和貳號機在參號機面前均被打敗…

碇：「將回路切斷」

BATTLE

這版就如MISSION 1和2一樣，目的是打倒第13使徒，基本上這版沒有特別的EVENT發生，只要以打倒牠為先就可以，唯獨是牠的攻擊非常之強，多使用AT-FIELD及B掣回避，在此筆者比較建議使用投技＋疾走投來攻擊，這樣會比較容易取勝。



◆很殘暴的攻擊



◆事後真嗣受不了打擊而大喊

投技

同調率	技	指令
100 %以上	腕折	3D控捍↑＋A掣＋B掣
100 %以上	攻擊頭部	3D控捍↑以外＋A掣＋B掣

疾走技

同調率	技	指令
0-109 %	JUMP KICK	3D控捍↑＋A掣
0-109 %	TACKLE	3D控捍↑以外＋A掣
110-109 %	JUMP KICK 2	3D控捍↑＋A掣
110-109 %	跨過後攻擊	3D控捍↑以外＋A掣
120-129 %	跳躍攻擊	3D控捍↑＋A掣
120-129 %	跨過後攻擊頭部	3D控捍↑以外＋A掣
130 %以上	跳躍攻擊頭部	3D控捍↑＋A掣
130 %以上	跨過後攻擊頭部	3D控捍↑以外＋A掣

MISSION 9 男人的戰鬥

STORY

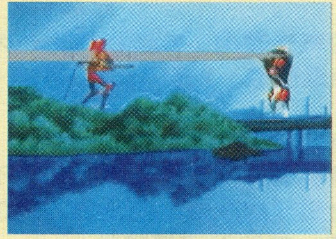
在沒有任何跡象的情況下，第14使徒突然出現，貳號機敗給牠之後，凌波麗駕駛零號機帶着N2爆雷衝向牠，可惜同樣是失敗，牠更向NERV本部進發。

受到初號機的攻擊，第14使徒被趕出街上，可惜初號機的電源也就此結束，第14使徒乘這時不斷向機倉攻擊，從而令到初號機再一次暴走⋯

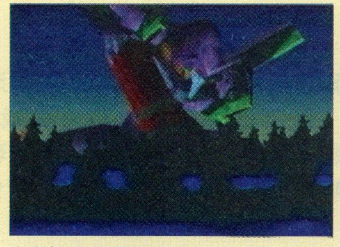
冬月：「開始了⋯」
碇：「呀⋯所有事就這兒開始」

BATTLE

遊戲的玩法非常簡單，只要看着指示，在限定時間內按下3D控捍和A掣（或B掣）就可，由於每次指示均會不同，所以只好靠玩家的即時反應了。成功輸入指令的話，就可以扣去使徒的能源，當牠的能源扣至零，就代表取勝。







◆成功的話就可將牠趕出街上



◆初號機再度暴走

MISSION 10 至少像人類般

STORY

第15使徒在衛星軌道上出現，牠只會張開其巨大的翼旁，不作一點移動⋯貳號機嘗試陽電子砲將使徒殲滅，可是這時一度謎之光照射着她，這是使徒的心理攻擊，明日香受到Y的精神污染，這樣下去⋯此時零號機利用陽電子砲改來攻擊使徒，可是牠受到AT-FIELD的保護而沒事——

碇：「不要緊、麗，到本部深處利用那把槍」

零號機取下朗基努斯之槍後便向準使徒擲去——





BATTLE

首先利用3D控捍來調較朗基努斯之槍的角度，只要令到X和Y軸接近零點，就可以進入遊戲的第2部份。這時只要不斷連打A掣和C UNIT的▽，就可以打破牠的AT-FIELD。



◆令到X和Y軸接近零點



◆不斷連打就可以取勝

MISSION 11 最後的使者

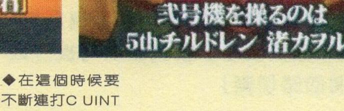
STORY

與第16使徒戰鬥開始，第3新東京市已變成廢虛，看見這種情景的真嗣⋯遇上渚薰。

渚薰：「唱歌真好，叫我做薰就行、碇真嗣」

薰進行測試同調率時，他作出很高的同調率，這少年究竟是⋯真嗣對他有種安心的感覺。突然EVA貳號機無故起動，是由誰來操作呢？那就是渚薰；最後的使者。





BATTLE

這場戰鬥與MISSION 1、2和8就少許相似，唯一不同的是不同使用疾走技，而且還強制玩者使用小刀來攻擊，招式則只有縱斬和橫斬，不過這並不代表難度提高，只要每次在互相爭持時，成功連打C UINT的▽和A掣來攻擊，就可以取得百份百的勝利了。



◆在這個時候要不斷連打C UINT的▽和A掣

◆真嗣的決擇

操作方法

按鈕	效果
前進／後退	3D控捍←→
攻擊（橫斬）	A掣
攻擊（縱斬）	3D控捍↑＋A掣
防衛	B掣
投技	A＋B掣
互相爭持時	C UINT的▽和A掣互相連打

MISSION 12

STORY

SEELE：「約定的時間來臨」
最後的使徒都已殲滅，SEELE為了達到最終目的，打算攻擊NERV本部。
碇：「死是甚麼都不能誕生」
SEELE：「死是由你們給予的」
聯合國軍終於向NERV本部進行猛烈的攻擊——
冬月：「最後的敵人果然是同類型的人類…」
　為了安全着想，藏在地底湖的明日香和貳號機，終於醒覺起來，她向聯合國軍進行攻擊…






◆非常容易玩的一版



◆次回預告？

BATTLE

　基本上這版是不會打敗的，可謂大贈送，玩者只要不斷向聯合國的直升機攻擊就可，不多久，玩者就可以觀看次回預告。

操作方法

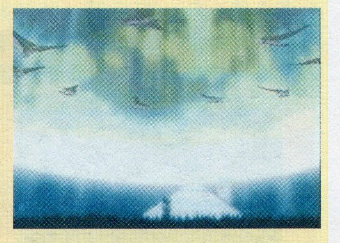
按鈕	效果
前進／後退	3D控捍←或→
攻擊	A掣
防衛	B掣
投技	A＋B掣
轉身	R＋3D控捍←或→
AT-FIELD	C UINT的▽

隱藏版 MISSION 12.5

出現條件：將EASY版CLEAR後並利用NORMAL難度完成MISSION 12。

STORY

SEELE：「果然是以毒攻毒是最適合不過」
這時在天空大出現9部飛機，機上乘載着9部量產型的伍號機，牠們向着貳號機飛去——
明日香：「EVA系列…已完成了嗎…」
葛城：「好了，明日香，一定要將EVA系列殲滅」
明日香：「一定要…殲滅…」



BATTLE

　在限定的時間內，貳號機必酬將9部伍號擊倒，其難度可説是頗高，因為開始時時間只餘下3分30秒，所以最好是一擊必殺，由於普通攻擊是不能對牠們產生很大的作用，必需以投技來攻擊，這樣才能達到一擊必殺的效果，至於第一部伍號，為了節省時間，最好利用疾走技，當打倒第二部伍號機之後，貳號機不妨取下插在地上的劍，這可當作武器之用，只要能夠成功使用投技來攻擊，就可以取得勝利。

◆先用疾走技攻擊

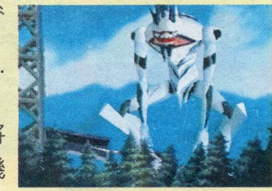

◆不斷使用投技吧！

隱藏版 MISSION 13

出現條件：將NORMAL版CLEAR後並利用HARD難度完成MISSION 12.5。

STORY

　被殲源的EVA系列突然復活——
伊吹：「EVA系列…再次活動！！」
　再動的伍號機將不能活動的貳號機食了——
日向：「這…貳號機！」
　這個時候初號機站立在上空…並拿起朗基努斯之槍向伍號機攻擊…





BATTLE

　雖然這版是在空中作戰，但是這與地上作戰的分別不大，由於沒有投技，基本的攻擊力並不大，因此要小心回避對方的攻擊，然後才上前攻擊對方，成功將9部伍號機打倒後，就可以欣賞真正的ENDING了。


◆辰慢慢地攻擊，不能着急啊！


◆這就是真正的ENDING

戰後狀況

OPTION——「SOUND」模式
出現條件：將EASY版CLEAR
OPTION——「MODEL」模式
出現條件：將NORMAL版CLEAR
OPTION——「ACTION」模式
出現條件：將HARD版CLEAR
SIMULATION——「MISSION」模式
出現條件：將HARD版CLEAR





DINO CRISIS

流水作業式一期完攻略

TEXT：獵龍者J.J

PS
製造商：CAPCOM
售價：5800日圓　發售日期：發售中
記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
AVG／MEM／對應振動手掣

序

同一遊戲的小説式攻略若然由同一人先後做兩次的話，兩次相同會令人覺得搵笨，但兩份各有不同的話，又等於是説作者對自己曾寫過的東西信心不足，因此在下本來是不希望接這份攻略，希望給各位多一個選擇的機會……但既然這工作最後回到在下身上，在下唯有事先聲明今次會用流程式方法攻略這遊戲；基於日本方面的限制，這攻略的極限只能到遊戲中的第四個分支而已，若想知道更多關於這遊戲的情報……市面上好像是有本獨立攻略本推出了的，問朋友借來看看吧(←免得被人説是廣告)……

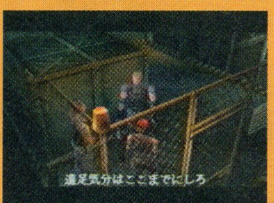
1.某國的碟報員Tom在敵國的軍事研究設施內，發現了一位三年前在祖國失蹤了能源學權威Dr. Kirk，女主角Regina和其他三名同伴於是受命進行拯救行動，乘直升機深入敵陣。然而，剛到達便已遇上意想不到的問題，成員之一的Cooper在森林內被恐龍襲擊，死無全屍。

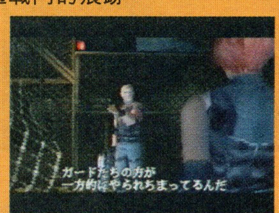




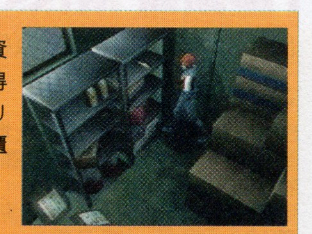


2.到達敵軍事設施外圍後，Gail發現警衛室內異常地靜；成功潛入後，Rick首先第一時間進入建築物內直指控制室，而當Regina走近「設施後院」時，則發現Gail正在調查一個受到嚴重破壞的鐵絲網，附近更有過戰鬥的痕跡。





3.與Gail談過後，Regina進入「資材室」，在房間角落的櫃子上取得了「後備電源區之鍵(予備電源エリアのカギ)」，而當推動另一邊的櫃子時，則可得「回復藥．大」一份。



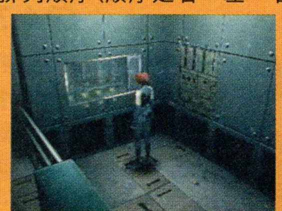
4.回到「設施後院」，當走近「後院前」的時候，Rick突然與Regina聯絡，表示他已成功進入控制室，但除了發現建築物內空無一人外，建築物內的電源亦幾乎是完全中斷了的。

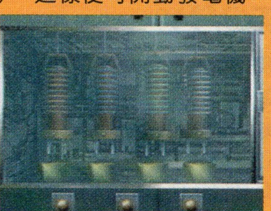


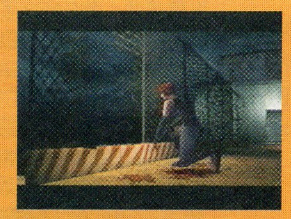
5.Regina和Gail一起進入「後備電源連接通道」，兩人在這裏發現了一具慘被分屍的屍體，死狀更相當恐怖。

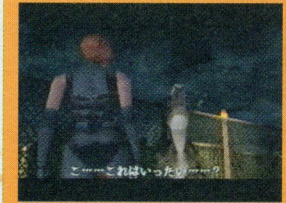


6. Regina進入「1F後備電源室」，由於這裏的電力中斷了，她要參考右邊牆壁上四支手掣的顏色、按動電池箱的掣改變電池的排列順序(順序是右、左、右)，這樣便可開動發電機。











7.離開「1F後備電源室」時，Regina突然聽到門外傳來一陣槍聲，於是馬上衝出門外，但卻不見了Gail的縱影，而且山崖邊的鐵絲網還開了一個大洞；正當Regina擔心Gail是否發生了意外時，一條速龍突然殺出，Regina馬上拼命跑回「後院前」，但速龍跳欄追上來，幸好在Regina逃至「設施後院」前的時候終於擺脱了牠。



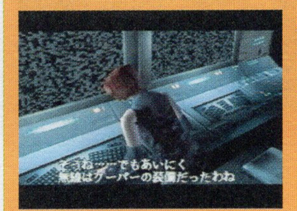
8. Regina再收到Rick的聯絡，知道控制系統已重新啟動，而Regina亦將和Gail失散及遇上恐龍的事告知Rick，但Rick只應為Regina是在開玩笑，並叫她到「1F控制室」商討對策。



9進入建築物後，Regina首先經過「辦公室前走廊」，但因為通往辦公室的門被反鎖了，而走廊盡頭通往「大堂入口」的門亦被電閘所分隔，於是乎唯有攀上在辦公室入口和大堂入口之間的的通風口，經過這裏的通道會直接到達「控制室前走廊」，沿着這裏的通道前進便可到達「1F控制室」。



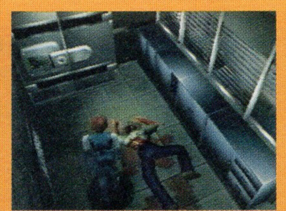




10. Regina和Rick討論到當前的形勢，但因為無線電裝備在Cooper身上，即使想離開亦沒有辦法聯絡到外邊，於是Regina先行繼續在建築物內搜索。

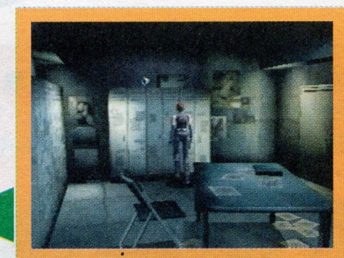
11.經「控制室前走廊」，Regina來到了「管理室」；在開動了牆壁上的電掣後，電腦及房間內的夾萬便會啟動。這時可先取得入口旁邊的「散彈槍(ショットガン)」，桌子上放了一份《有關新人分配之電郵》，旁邊的櫃子上則放了「DDK入力磁碟H」；當進入那個設有夾萬的房間時，可從屍體的旁邊找到「電子鍵II(パネルキーII)」，至於在夾萬輸入適當的密碼(0375)便可將它開啟，取得「入口之鍵(エントランスのカギ)」。



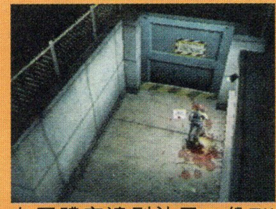




12.當離開「管理室」的時候，可將遊戲的進度SAVE起來；而在離開了管理室進入「管理室前走廊」後，Rick會通知Regina他已將恢復了這一層的電閘操作，這時應馬上走通過電閘，以避過已經存在於通道上的一條速龍，接着便可用手上的武器擊倒這速龍。



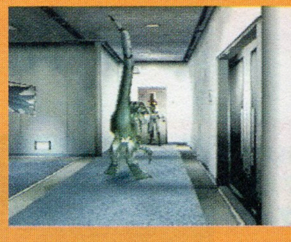
13.進入通道盡頭的「儲物櫃室」，這裏不但會找到一份《警備員日報》，亦可在儲物櫃上取得「DDK暗號磁碟H」。

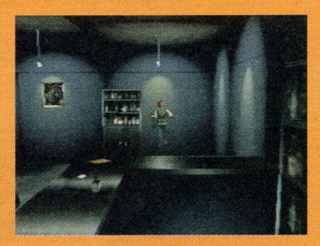


14.離開「儲物櫃室」之後，可以經「入口大堂」來到「入口前廣場」，這裏有一個通往直升機場的通道，而在入口門前則有一具只剩上半身及一隻手的屍體，調查之下可取得「DDK暗號磁碟N」，而在屍體旁邊則放了一份FILE《研究員人事異動》。



15.接着可回到建築物內，經入口大堂的樓梯登上「2F大堂」，這裏同樣會有速龍守在通道，擊倒牠或麻醉牠之後可進入「酒廊」；這　亦有另一條速龍，各位可直接取得這裏的「麻醉彈．中」3發，然後到房間盡頭的小型夾萬輸入密碼(7687)，便可以取得「手槍之手柄(ハンドガンのスライド)」。

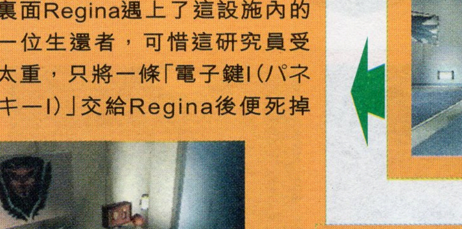






16.離開酒吧後可到對面開啟「所長室」門前的DDK鎖H(HEAD)，在裏面Regina遇上了這設施內的第一位生還者，可惜這研究員受傷太重，只將一條「電子鍵I(パネルキーI)」交給Regina後便死掉





了，這時可先取得桌上之「DDK入力磁碟N」，並將手上兩枚「電子鍵」分別放進獎牌盒子的左右(將「電子鍵」使用)，這樣便會出現一個隱藏的夾萬，輸入密碼(705037)便會取得「密碼卡．L(キーカード・L)」。



17.離開房間時會遇上一頭暴龍破窗而入，牠更會向Regina攻擊；雖然有足夠火力時是有可能擊退牠的，但一般來説只要全力逃向門的方向便可。



18.離開房間後，Regina回到1F的「入口大堂」，當她接近「升降機大堂」入口的時候，Rick突然和她通話，説在閉路電視發現有人影出現在「研修室」附近，之後便可解除安裝在「升降機大堂」入口的DDK鎖N (NEWCOMER)。





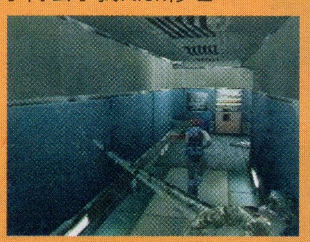
19.「升降機大堂」內可取得1F的地圖，而在這裏的地上則會找到另一具屍體；這裏亦有另一通往下層的升降機，但就需要特定的「IC卡」才能使用。

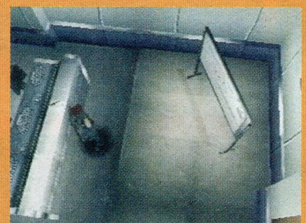


20.從「電梯大堂」另一邊的門可來到「研修室前走廊」，在進入後會首先經過連接「辦公室」的門，這時應先行進入，裏面除了有速龍一隻(最好殺掉牠、最少也要麻醉掉)，桌上亦有FILE《職員聯絡事項》，上面提到這設施內曾發生偽造ID身份卡的事件，而可用來更改ID卡資料的電腦，亦是設在這房間內的。



21.離開「辦公室」回到「研修室前走廊」後，會再遇上另一匹速龍，擺脱牠後可進入通道盡頭的「研修室」，在這房間角落白板前的桌上，可取得「B1後備電源室之鍵(B1予備電源室のカギ)」，但與此同時會有一速龍從天花跳下來向Regina襲擊，這時需在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功的話Gail便會及時趕到將速龍擊倒，他對於這個滿是恐龍的島似乎沒多大反應，反而因通信器壞了而去了找Rick修理。







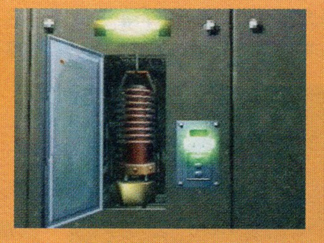


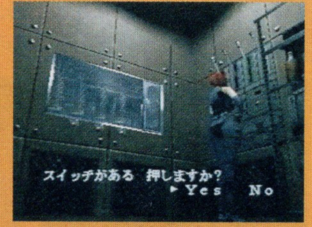
22.接下來需要回到「設施後院」，若選擇使用「研修室前走廊」途中的通風口的話，則會到達洗手間的位置；而這次在經過「辦公室前走廊」時，則可能會有一速龍從窗外突然跳進來，玩者需在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功後便能暫時擺脱牠，之後最好能順手解決牠。



23.到達「設施後院」後，可進入這裏被鐵絲網圍着的範圍，經樓梯往下爬至「B1後備電源室」，不過這裏的電池箱內缺少了其中一枚電池，因此需要先從叉電機拿走「起動用電池．紅(起動用バッテリー・赤)」，將這電池在電池箱前使用來安裝它，接着才能按掣將電池排列至適當的順序(右、中、左、右、中、右)，最後只要按動手掣，這裏的發電機便會啟動。

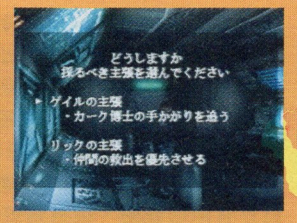






24.電源恢復的同時，Rick亦通知Regina地下的電源已完全回復，他還叫Regina回控制室一趟，這時可用最快的途徑回到「1F控制室」，到達後Gail表示他在地下閉路電視的熒幕上發現了人影，正當Gail叫Rick盡快打開往地下的電閘時，Regina卻收到同伴的求救信號，重視同伴的Rick主張立即前往營救，而以優務優先的Gail則堅持應先到地下確認那人影是誰，雙方各持己見，最後兩人決定各做自己認為正確的事，而Regina則要在兩人的選擇中決定接受那一人的主張，遊戲進入第一個分支。



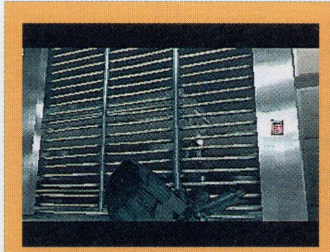


Gail 篇

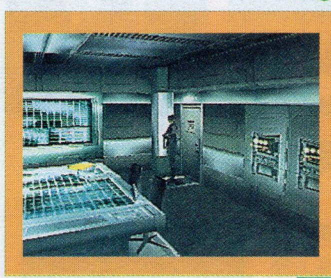




25A.離開「1F控制室」後，Regina利用「控制室前走廊」盡頭的樓梯到來到B1「醫務室前走廊」，在轉彎時雖會發現牆角有數隻小恐龍在吃一隻速龍的屍體，但只要不故意惹牠們而進入「醫務室」的話，牠們是不會追來的；進入「醫務室」後，首先可取得辦公桌上的《軍人》「ID卡（IDカード）」，而桌上亦放了FILE《給當值醫生之備忘》，得知剛才到手的「ID卡」是可以用來進入「作戰會議室」的。



26A.離開「醫務室」後，當到達「B1大堂」時，Regina與Gail同時發現Dr.Kirk，Gail為追上去飛身越過電閘，最後與Regina失散，而Regina則先經原路截回1F，利用剛到手的「ID卡」進入「作戰會議室」。



27A.「作戰會議室」內放了很多道具，其中務必取得的包括「DDK暗號磁碟E」及「指紋採取裝置」，而桌上的FILE《作戰會議用之資料》則寫了有關可用「指紋採取裝置」從屍體套取指紋的問題。

28A.離開「作戰會議室」後，Regina來到「入口前廣場」，在屍體面前使用「指紋採取裝置」，這樣便能套取出這人的指紋，之後她再到「辦公室」，向那更換ID卡資料的電腦使用「ID卡」，這時電腦會問各位研究員的密碼，只要輸入47812後再按指示操作，電腦便會將各位手上的軍人「ID卡」進化成擁有「研究員」操作權的能力。





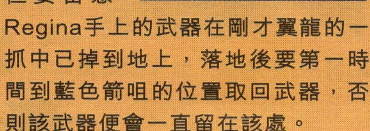
Rick 篇

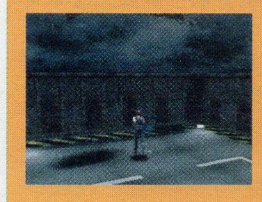
25B. Regina跟着Rick來到「後院前」之後，追着他進入了「大型升降機通道」，這裏有不少子彈可供補充，但亦有兩匹速龍，因此最好在取得子彈後便盡快逃走。





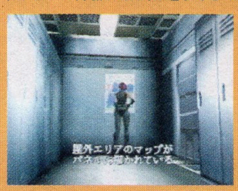
26B.經「大型升降機通道」可到達「大型升降機」所在位置，但一進入這裏時Regina卻被一匹翼龍捉住，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，但要留意Regina手上的武器在剛才翼龍的一抓中已掉到地上，落地後要第一時間到藍色箭咀的位置取回武器，否則該武器便會一直留在該處。



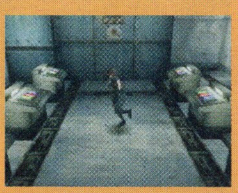


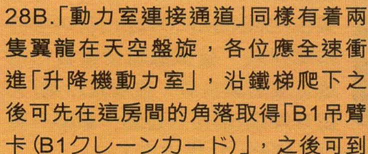
27B.擺脫翼龍後進入「大型升降機控制室」，Regina除了找到了Rick，他原來已發現了正身受重傷的Tom，而他在陷入昏迷狀態之前則將一枚「DDK暗號磁碟L」交了給Regina，接着可在桌上找到「DDK入力磁碟L」，然後是經自動門進入這房間的儲物室，裏面的牆壁上有着「研究設施屋外」的地圖，並可從這裏前往「動力室連接通道」。





28B.「動力室連接通道」同樣有着兩隻翼龍在天空盤旋，各位應全速衝進「升降機動力室」，沿鐵梯爬下之後可先在這房間的角落取得「B1吊臂卡（B1クレーンカード）」，之後可到中央的六個控制器按特定的順序按掣「（左／由內到外）紅、綠、藍」及「（右／由外到內）紅、綠、藍」，將供應大型升降機電力的管道接駁起來。





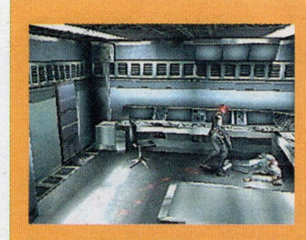


29A.再次來到「後院前」的時候，Rick表示他雖然已找到發出求救信號的Tom，可惜來到的時候已經太遲，接着Regina利用那處另一條通道進入「大型升降機通道」，這裏有不少子彈可供補充，但亦有兩匹速龍，因此最好在取得子彈後便盡快逃走。

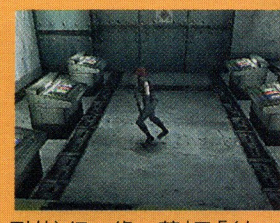


30A.經「大型升降機通道」可到達「大型升降機」所在位置，但一進入這裏時Regina卻被一匹翼龍捉住，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，但要留意Regina手上的武器在剛才翼龍的一抓中已掉到地上，落地後要第一時間到藍色箭咀的位置取回武器，否則該武器便會一直留在該處。

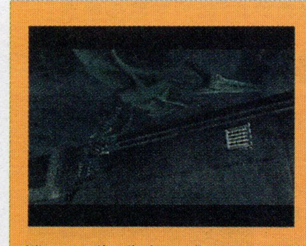




31A.擺脫翼龍後進入「大型升降機控制室」，在這裏除了可在桌上找到「DDK入力磁碟L」外，亦會找到Tom的屍體，調查屍體時可找出另一枚「DDK暗號磁碟L」，接着可經自動門進入這房間的儲物室，裏面的牆壁上有着「研究設施屋外」的地圖，並可從這裏前往「動力室連接通道」。

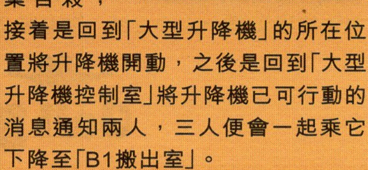


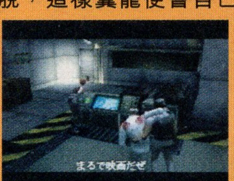
32A.「動力室連接通道」同樣有着兩隻翼龍在天空盤旋，各位應全速衝進「升降機動力室」，沿鐵梯爬下之後可先在這房間的角落取得「B1吊臂卡（B1クレーンカード）」，之後可到中央的六個控制器按特定的順序按掣「（左／由內到外）紅、綠、藍」及「（右／由外到內）紅、綠、藍」，將供應大型升降機電力的管道接駁起來。



33A.當離開「升降機動力室」回到「動力室連接通道」時，會有一匹翼龍從天而降捉住Regina，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，這樣翼龍便會自己衝進巨型扇葉自殺；接着是回到「大型升降機」的所在位置，這時升降機已回復動力，各位可開動它下降至「B1搬出室」。

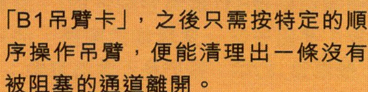
29B.當離開「升降機動力室」回到「動力室連接通道」時，會有一匹翼龍從天而降捉住Regina，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫，這樣翼龍便會自己衝進巨型扇葉自殺；

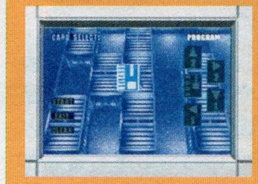




接着是回到「大型升降機」的所在位置將升降機開動，之後是回到「大型升降機控制室」將升降機已可行動的消息通知兩人，三人便會一起乘它下降至「B1搬出室」。

30B.三人來到「B1搬出室」時，這裏的通道正被一些貨櫃箱所阻塞，由於Tom的傷勢嚴重，Regina於是馬上爬上旁邊的鐵梯，向控制台使用「B1吊臂卡」，之後只需按特定的順序操作吊臂，便能清理出一條沒有被阻塞的通道離開。

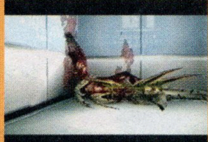


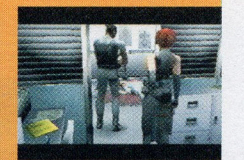


STEP 1（上2、左1、下1、HOOK、右2、RELEASE、START）
STEP 2（上2、HOOK、START）
STEP 3（左1、RELEASE、START）

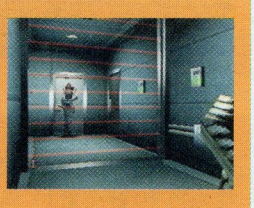
31B.離開「B1搬出室」後，Rick和Tom已早一步來到「醫務室」，卻想不到這裏也有速龍，Tom用最後一口氣和速龍拼過同歸於盡，而Regina則來到B1「醫務室前走廊」，這裏雖會發現牆角有數隻小恐龍在吃一隻速龍的屍體，但只要不故意惹牠們而進入「醫務室」的話，牠們應該是不會追得上的；進入「醫務室」後，Regina首先得知Tom的死訊，而Rick亦垂頭喪氣地回到自回去控制室繼續工作。

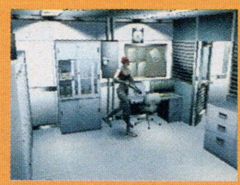






32B接着Regina可取得辦公桌上的《軍人》「ID卡（IDカード）」，而桌上亦放了FILE《給當值醫生之備忘》，得知剛才到手的「ID卡」是可以用來進入「作戰會議室」的。當離開「醫務室」後，Regina便可回到1F，利用剛到手的「ID卡」進入「作戰會議室」。



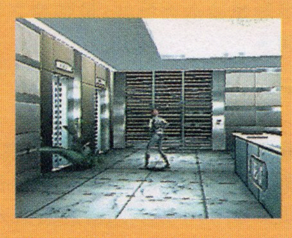


34A.「B1搬出室」的通道這時被一些貨櫃箱所阻塞，Regina於是爬上旁邊的鐵梯，向控制台使用「B1吊臂卡」，之後只需按特定的順序操作吊臂，便能清理出一條沒有被阻塞的通道離開。



STEP 1（上2、左1、下1、HOOK、右2、RELEASE、START）
STEP 2（上2、HOOK、START）
STEP 3（左1、RELEASE、START）

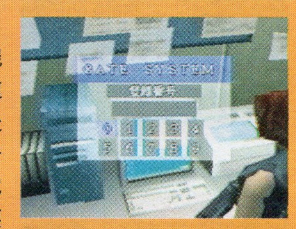
35A.成功離開「B1搬出室」後，Regina沿「醫務室前走廊」的通道回到1F，接着便可到「升降機大堂」，這時由於手上的ID卡已經是研究員身分，Regina可使用它來下降至「B1大堂」了，不過在升降機下降時，升降機頂卻突然出現一匹速龍，將Regina按在地上，這時各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫。



33B.「作戰會議室」內放了很多道具，其中務必取得的包括「DDK暗號磁碟E」及「指紋採取裝置」，而桌上的FILE《作戰會議用之資料》則寫了有關可用「指紋採取裝置」從屍體套取指紋的問題。



34B.離開「作戰會議室」後，Regina來到「入口前廣場」，在屍體面前使用「指紋採取裝置」，這樣便能套取出這人的指紋，之後她再到「辦公室」，向那更換ID卡資料的電腦使用「ID卡」，這時電腦會問各位研究員的密碼，只要輸入47812後再按指示操作，電腦便會將各位手上的軍人「ID卡」進化成擁有「研究員」操作權的能力。



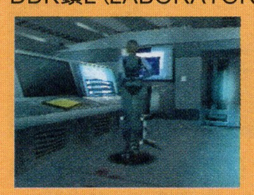
35B.成功提升了ID卡的等級後，Regina接着便可到「升降機大堂」，這時由於手上的ID卡已經是研究員身分，Regina可使用它來下降至「B1大堂」了，不過在升降機下降時，升降機頂卻突然出現一匹速龍，將Regina按在地上，這時各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣掙脫。



共通劇情

36.擺脫或擊倒剛才在升降機內向Regina突襲的速龍後，可在「B1大堂」的這部份先取得「B1地圖」，然後可解除通往「B1主要走廊」那門上的DDK鎖L（LABORATORY）；在「B1主要走廊」內雖有兩條速龍，但這時牠們被電閘所分隔，大可先行安全地擊倒牠們，然後便可進入「電腦室」，向電腦輸入5037，遙控開啟附近「毒氣實驗室」的門鎖。



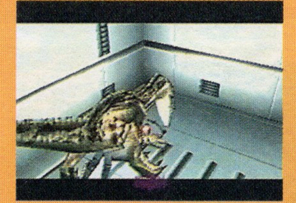


37.離開「電腦室」後，可經「研究區域連接走廊」進入「研究會議室」；這裏的桌上放了「DDK入力磁碟E」，取得後便可進入「毒氣實驗室」，房內發現有一名研究員正被困於毒氣房間內，當按適當的法則輸入各色氣體中和毒性後（赤、綠、赤、藍）便可救回研究員。

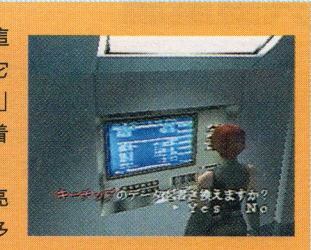


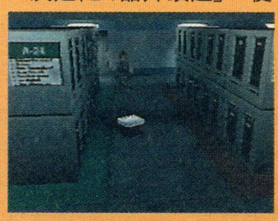
38.然而Regina的努力亦只能令研究員多活數分鐘，他在交托了一枚「B1晶片鎖匙（B1キーチップ）」給Regina之後便不支倒地，再次調查其屍體時會找到一枚「小型之鍵（小型のカギ）」，之後當想離開這毒氣房的時候，一匹速龍剛好來到，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣，當掙脫後各位便可嘗試以毒氣處理掉這恐龍。



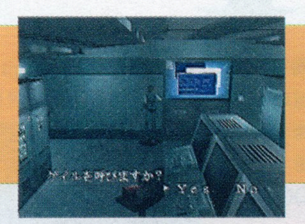


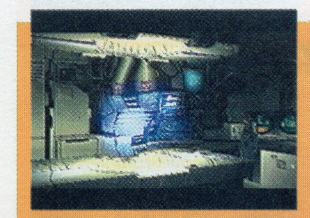
39.接下來是進入「資料室」，在這裏的正門旁邊有一台電腦，向它使用剛才到手的「B1晶片鎖匙」後，只要輸入鎖匙上本來已寫着的3695，之後再重組磁粉模式，這樣3695號資料櫃的燈便會亮起，只要到那櫃的面前再使用多一次這「B1晶片鎖匙」，便可得到一枚「密碼卡．R（キーカード・R）」及FILE《資料保存庫之備忘》，得知這密碼卡是進入極秘實驗室所用的；此外，在這房間內亦會找到可令手槍變成有會心之一擊可能性的「手槍之瞄準器（ハンドガンのサイト）」。



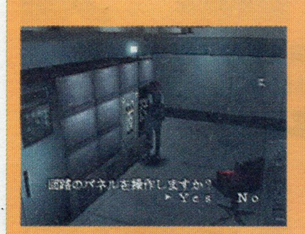


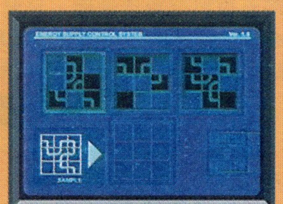
40.雖然Regina在「電腦室」內的熒幕兩旁找到了用來使用「密碼卡」的插槽，但因為這門需要兩人同時使用，於是她便CALL了Gail前來（不用故意去找他的！），當兩人一起使用「密碼卡」後，熒幕背後露出了極秘實驗室的入口，但就需要先解除入口的DDK鎖E（ENERGY）才能進入。



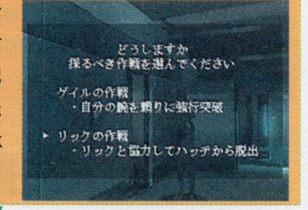




41.進入Dr.Kirk的極秘實驗室「模擬實驗室」時，Regina發現在一個實驗裝置上出現一種空間扭曲現象，翻看裝置上的FILE《博士之手記》得知這應該是和第3能源有關的，之後若順序按裝置上的βγα掣，可再一次開動裝置，但因能量不足，效果只能維持很短時間，這時因為Dr.Kirk已經不知逃到哪裏去了，在推動鐵櫃取得配件「散彈槍之手柄（ショットガンのストック）」之後便可離開。



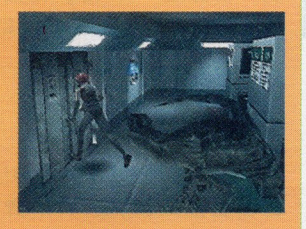
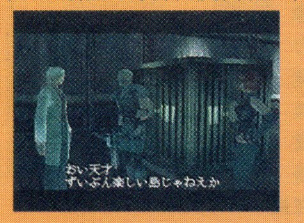


42.回到「電腦室」時，想不到Dr.Kirk已在保安系統上設下陷阱，Regina及Gail被困在房間之內，這時Regina在椅子上的工具箱取得了一個「螺絲批（ドライバー）」，打開了控制回路的面板，接着只要將三塊線路板組合成Sample中的樣子，封鎖程式便會被解除，但因為會開始封鎖地下地區，Rick及Gail又開始為前往地下區域的方法出現不同的主張，Gail主張強行突破，而Rick則認為解除Dr.Kirk「模擬實驗室」內逃生通道的密碼鎖會較為安全，遊戲進入第2個分支。



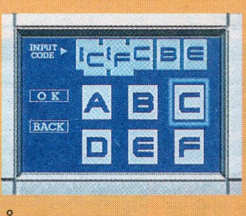
Gail篇

43A.決定強行突破後，Regina回到「研究區域連接走廊」，經「B1大堂」進入「物資搬入用走廊」，最後再直走到「B1搬出室」逃走；這時最重要的一點是要注意各通道上的敵人均會再度出現。而在到達「B1搬出室」時，Regina發現Gail找到了Dr.Kirk，在Gail的威脅下，Dr.Kirk不但要乖乖的跟Regina離開，更交出了可使用1F控制室升降機的密碼卡。

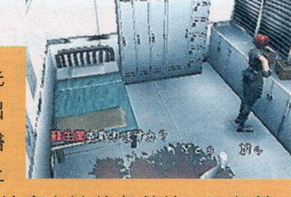
Rick篇

43B. Regina再次進入「模擬實驗室」後，可在控制台嘗試解除封鎖，方法是先準確地記下畫面上英文字的出現次序再順序輸入（切記：密碼長度有機會超過5個英文字母、並且完全和任何DDK鎖的解讀方法無關！），成功三次後逃生口便會打開，但若然失敗兩次便會強制進入「Gail篇（43A）」，而經開啟的秘密通道離開後，會到達「B1搬出室」，這時剛好和Dr.Kirk撞個正着；在Gail的威脅下，Dr.Kirk不但要乖乖的跟Regina離開，更交出了可使用1F控制室升降機的密碼卡。

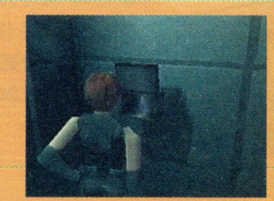



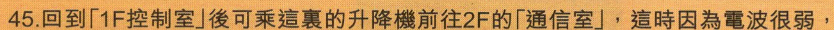


共通劇情



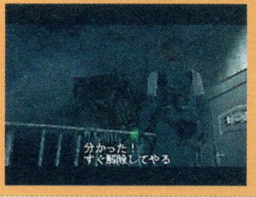
44.Gail表示還有事情未做完而先行離開，而Regina則沿「B1搬出室」回「1F控制室」，但途中經過「醫務室」時，若然先前從研究員身上取得了「小型鎖匙」的話，便可打開這裏左邊的急救箱，取得放在裏面的「蘇生藥」。



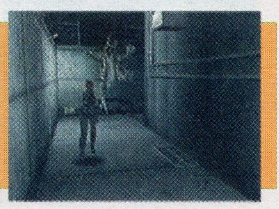


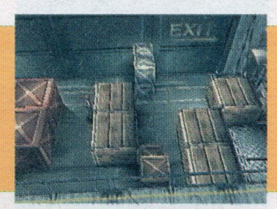
45.回到「1F控制室」後可乘這裏的升降機前往2F的「通信室」，這時因為電波很弱，Regina取下了放在這裏的「天線起動鍵（アンテナ起動カギ）」便離開房間前往「通信天線室」，將起動鍵向插槽使用後便可開動天線，然而這次當離開房間時，四周的門突然全被人故意關上，加上暴龍來襲，Regina只有全速逃回「通信室」門前，靠向牆壁的角落攻擊，當暴龍受到一定程度的損傷後，Rick便會及時將門鎖解除。





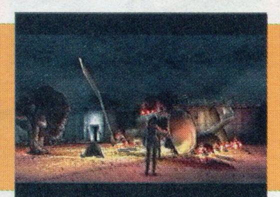

46.逃回「通信室」後，Regina終於能夠聯絡上直升機，當向Rick等人解釋了眼前的情況後，Regina乘升降機回到「1F控制室」，之後便以最快的方法來到「入口前廣場」，這時雖然連這裏也有翼龍出現了，但大可不必理會牠，只要經這裏右方的門前往「直升機連接通道」便可，一路上雖然會有兩隻速龍突然跳下來嚇各位一跳，但只要一直走至盡頭的「格納庫」便可。

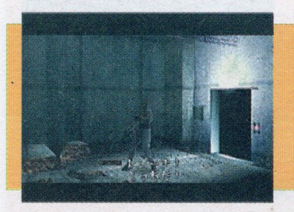
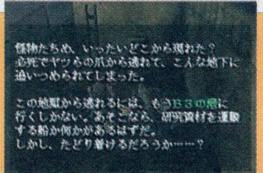



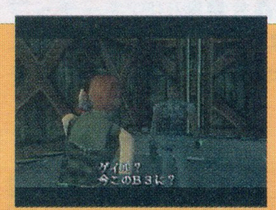
47.「格納庫」基本上分為上下兩層，這時可先爬上鐵梯，取得放在這裏的「榴彈槍(グレネードガン)」及「榴彈(グレネード弾)」，之後便可回到下層，按特定的方法推動大型木箱，這樣便能到達房間右方，進入「直升機場」。

48.Regina、Rick及Dr.Kirk等人雖然全部來到直升機場，而直升機亦準時來到，然而暴龍卻突然衝進來，直升機在暴龍的攻擊下完全被毀，Dr.Kirk趁機逃走，而Regina亦被暴龍追着，各位要在Rick修好這直升機場另一方的升降機之前與暴龍游鬥着。

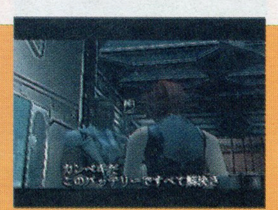



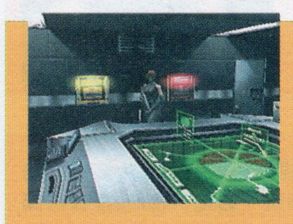



49.當Rick向暴龍開槍便代表他已修好了升降機，而Regina亦與Rick一起從這「連接升降機2號」來到「設施連接地下通道」，經過這通道時會再次遇上曾在「醫務室前走廊」見過的小恐龍，而當進入這一層的「資材室」後，可從屍體身上找到「搬出用通行卡(搬出用パスカード)」，而地上的FILE《屍體之備忘》則顯示了這裏的B3是有一個碼頭的。

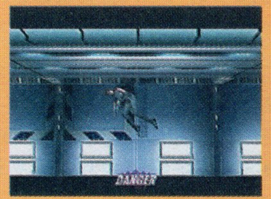


50.兩人乘上「連接升降機1號」後，回到了「大型升降機」的所在位置，這次由於有「搬出用通行卡」，兩人直接乘它前往「B3搬出室」，途中知道Gail似乎亦是在這一層內；不過在剛到達這裏時，由於電池箱內其中一枚電池損壞，於是Regina先進入「B3後備電源室」取出了放在這裏的「起動用電池．白(起動用バッテリー・白)」，將它交回給「B3搬出室」電池箱前的Rick。



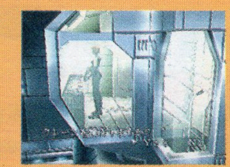
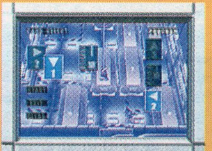
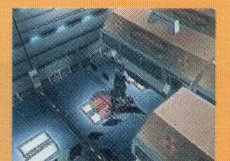
51.電源恢復後，Regina先隨Rick進入「B3控制室」，這裏面分別放着「B3吊臂卡II(B3クレーンカードII)」及「B3吊臂卡I(B3クレーンカードI)」，取得後可前往「一般兵器庫」，當走近「搬運通道」時，一種新型的恐龍突然出現，跌倒在地上的Regina險些就被從上掉下的貨櫃壓死，這時要在「DANGER」字樣出現時連打按掣擺脫，之後便可走進「搬運通道」，取得放在貨車上的「搬出區之鍵(搬出エリアのカギ)」及「B3吊臂卡III(B3クレーンカードIII)」。



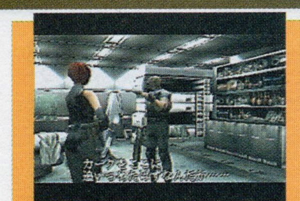
52.回到「一般兵器庫」後，可先攀上梯子來到吊臂控制室，接着便可使用吊臂卡開動吊臂，按特定的順序操作吊臂，以便清理出一條可通往屍體的通道，然後再到屍體的位置，取得「DDK入力磁碟W」。

STEP 1(上3、HOOK、下1、左2、RELEASE、START)
STEP 2(上3、右2、HOOK、左2、下1、RELEASE、START)
STEP 3(上3、右2、下1、HOOK、START)
STEP 4(左2、RELEASE、START)
STEP 5(右2、HOOK、左2、RELEASE、START)

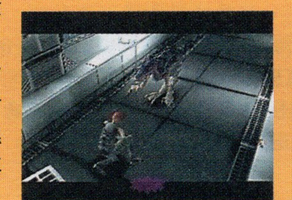




53.有了「搬出區之鍵」後，可沿「搬出室連接通道」進入「休憩所」，調查這裏的牆壁可取得「B3地區」，接着可進入「中央樓梯前通道」，經這裏的樓梯登上B2的「實驗區域連接通道」。





54.在「實驗區域連接通道」攀上通風口到達「實驗室前通道」；當Regina進入盡頭的「研究員休憩室」時，遇上了追蹤Dr.Kirk但失敗了的Gail，接着Regina可回到「實驗室前通道」，在「穩定器設計室」附近取下密碼卡，這時一頭變種的速龍會突然從地板跳出來，各位要在「DANGER」字樣出現時連打按掣，成功後要馬上再次取得「密碼卡Lv.C(キーカードLV.C)」，利用它進入「穩定器設計室」。

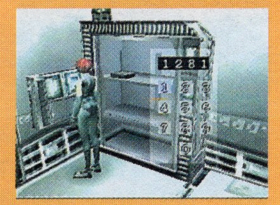






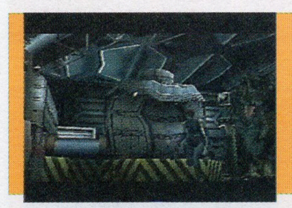
55.取得放在「穩定器設計室」內的「DDK暗號磁碟W」後，可經由通風口先回「實驗區域連接通道」，當繼續折返至「中央樓梯前通道」時，Regina收到Rick的通知，知道這一帶的電閘已全部解除了，之後Regina便可再次前往「實驗室前通道」，開啟電閘進入「穩定器實驗室」，取得放在裏面的「DDK暗號磁碟D」，並在房間角落的密碼櫃輸入1281取得「散彈槍之部件(ショットガンのパーツ)」。





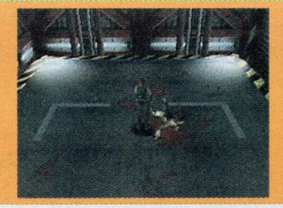
56.再次經由通風口及其他通道回到「休憩室」後，這次Regina可利用手上的DDK磁碟開啟通往「入島者管理室」的門(WATERWAY)，進入後Rick亦剛好來到，兩人雖然知道這房間可通往這島的碼頭，但就連Rick亦未能一時間內解除封鎖。





57這時兩人在房間內一具屍體的通信器得知有數名仍生還的研究員正帶着前往港口的鎖匙逃向「大型升降機」，接着Regina決定前往救人，但在離開「入島者管理室」之前應先取得「B2晶片鎖匙II(B2キーチップII)」；當到達「B3搬出室」時，升降機內傳來慘叫，原來是暴龍乘升降機來到這一層，雖然暴龍意外撞上電力裝置而被電暈，但亦同時令電力裝置損壞，這時Regina可先從電池箱取出「起動用電池．白」，接着便可進入「B3後備電源室」，將它安裝在電池箱內令電源恢復。

58.快復電源後，應先進入「大型升降機」，雖然三名研究員已全死在暴龍的襲擊下，但Regina就可從屍體身上取得「入港用密碼卡(入港用カードキー)」、「DDK入力磁碟D」，接着Regina回到「入島者管理室」，Rick雖然利用密碼卡打開了通往碼頭(港口)的門，但通道本身卻受到扭曲的空間干擾而不能通過，離開通道前切記要取下放在腳旁的「DDK暗號磁碟S」。

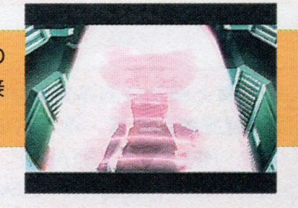


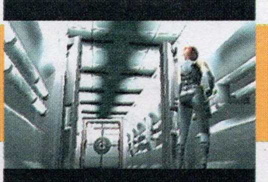


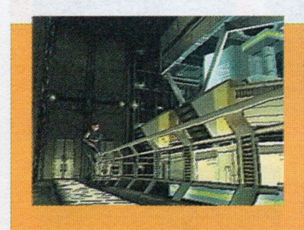


59.進入B2的「通過許可室」，先操作電腦關掉警報狀態，然後是取得「DDK入力磁碟S」及「B2晶片鎖匙I(B2キーチップI)」，跟着便可先將兩枚「B2晶片鎖匙」裝在牆壁上抄寫裝置的左右兩邊，當輸入0392後會需要Regina設定磁粉模式，成功後便可前往開啟通往「零件室」的DDK鎖S(STABILIZER)。

60.在「零件庫」進行了清潔程序後，可繼續開啟前往「連接通道」的DDK鎖D(DOCTORKIRK)；進入「連接通道」後可在最初的門使用「B2晶片鎖匙II」，接着是在第二扇門用「B2晶片鎖匙I」，這樣最後便能到達「第3能源B2部」。

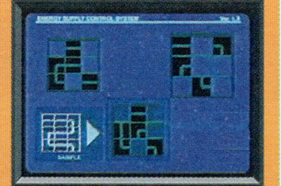




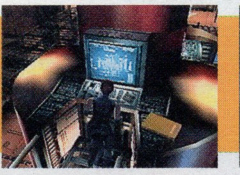


61. Regina通知Rick已找到第3能源的發電機後，Rick叫她嘗試將它開動，這時Regina可經「第3能源控制室」進入「第3能源配電室」，這裏有一位身受重傷奄奄一息的女性研究員，亦可找到動力回路，只要將這裏的線路圖重組至Sample的圖案，便能將動力設定為「第3能源」。





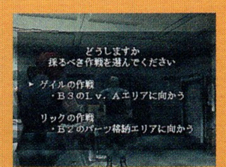
62.回到「第3能源控制室」開動主控制台，然而因為沒有Dr.Kirk的ID卡，系統只視之為模擬實驗，正當Regina感到無從入手時，身後的「第3能源配電室」內突然傳來槍聲，再次進入時發現剛才的女性研究員已被殺，調查屍體時除了會發現一張寫有1281的紙條外，附近的牆壁亦染滿了兇手的指紋，可以用「指紋採取裝置」記錄下來。







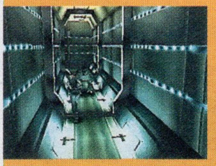




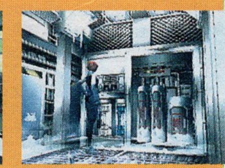
63.當走向「私人房間通道」時，Regina發現了Dr.Kirk的身影，最後真的在「Dr.Kirk私人房間」找到Dr.Kirk，卻想不到被他用槍指嚇着，幸好Gail又再及時趕到，制服Dr.Kirk後，他承認自己知道第3能源在軍事上的威力有多大，但他只求能在歷史上留名，毫不在意殺多少人，亦毫不在意研究的結果會對世界帶來怎樣的影響，但這時Gail優先要解決的是如何離開；得知第3能源發電機需要「發動器」及「穩定器」才能操作時，Gail迫Dr.Kirk交出了「密碼卡Lv.A（キーカードLV.A）」、以便Regina能直接到「特殊兵器庫」，但這時趕到的Rick則應為這方法太冒險，提議Regina利用他所找到的「設計磁碟（設計ディスク）」利用零件自行安裝。遊戲進入第3個分支。

Gail篇

64A.決定採用Gail的方法後，Regina第一時間趕到「特殊兵器庫」，但途中所有曾被擊倒了的敵人均會再度登場，因此不要以為通道已清理得七七八八就掉以輕心。當到達「特殊兵器庫」後，可進入裏面存放細菌兵器的房間登上升降機，這樣便可在上層取得「穩定器（スタビライザー）」及「發動器（イニシャライザー）」。。



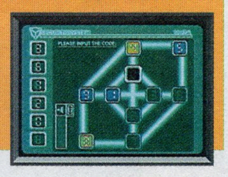




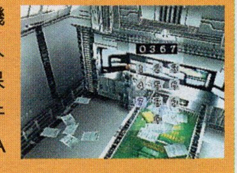
Rick篇

64B.從「連接通道」回到「零件庫」後，可首先進入這裏的LEVEL A房間，以「設計磁碟」開動中央的控制台後，只要順序輸入367204便能解除密碼，分別取得「核心零件A（コアパーツA）」、「核心部件B（コアパーツB）」，此外在這房間的轉角位置，亦可找到「榴彈槍之部件（グレネードガンのパーツ）」。

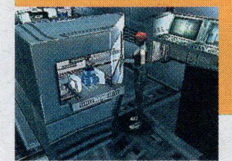


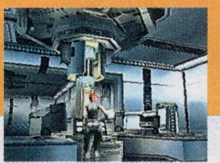


65B.接着是「穩定器設計室」，在兩台機器前分別使用「設計光碟」，當各自輸入密碼0367及0204後，便能先後取得「保護零件I-B（保護パーツI-B）」、「保護零件II-A（保護パーツII-A）」及「保護零件I-A（保護パーツI-A）」。



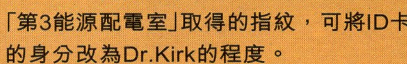
66B.最後是到「穩定器實驗室」的LEVEL A房間，在這裏可利用「設計磁碟」取得最後的「保護零件II-B（保護パーツII-B）」，跟着便可到這房間中央一個無重力裝置，在這裏使用零件的話便會開始一個裝配零件的小遊戲，成功將三件零組合便能製作發動器與穩定器。







共通劇情



67.接着是前往「通過許可室」，在這裏可修改ID卡密碼的電腦使用「ID卡」，輸入Dr.Kirk的編號78814，再加上在「第3能源配電室」取得的指紋，可將ID卡的身分改為Dr.Kirk的程度。



68.拿着新生的ID卡回「第3能源控制室」，這次終於能成功開動主控制台，接着需要先到「第3能源B2部」，利用這裏的小型升降機下降至B3，按動閃着綠燈的裝置打開倉蓋裝上「發動器」，便可前往開動通道盡頭控制台。



69.然後可乘小型升降機回到「第3能源B2部」，到中央部份安裝「穩定器」，然後同樣是開動控制台，這樣便能完全啟動第3能源，而Regina則將發電機的輸出調至最大，務求利用失控的狀態將港口通道的空間扭曲現象復原。









70.由於失控引起的振動，令「Kirk博士資料室」的天花下墜，Gail捨身救回Dr.Kirk，但Dr.Kirk卻利用這機會離開（但Gail趁機裝了追蹤器在Dr.Kirk身上），Regina經「Kirk博士私人房間」來到「Kirk博士資料室」救出Gail，將他帶回「入島者管理室」，這時Gail主張無論如何也要把Dr.Kirk追回以完成任務，但Rick則主張Gail已身受重傷，加上第3能源已進入失控狀態，盡快離開才是正確的做法；遊戲進入最後一個分支。

撰文者：山寺良牙

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS II ～天上之門～

PS
製造商：KONAMI
價格：375港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 Blocks／Save
SLG／MEM

於#102及#103，分別是簡單的介紹過遊戲的基本系統及故事，今次便正式將遊戲內容公開。

前序



聖歷986年，勒多蘭(ナトラ)的國王那哥魯(ラゴール)，被王妃亞嘉達及其愛人蘭度拿古樞機卿謀殺，同年年幼王太子富蘭滋(フランツ)上位後，變成王母的亞嘉達在後面垂簾聽政之餘，蘭度拿古亦逐漸完全地掌權，並用他的親衛騎士團，利用謀略、暗殺、告密的哪喳手段去剿滅及追殺反對他的舊臣們。當時為了追殺舊臣們的蘭度拿古樞機卿親衛騎士團，在村中最得情報後，不單沒有放過任何人並且破壞村莊，弄至民不僚生。

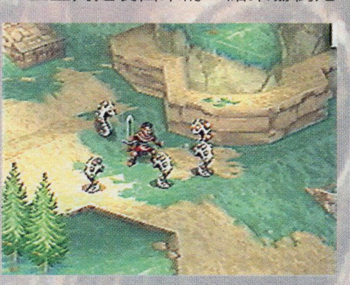
序章



之後地點轉至離王都遙遠北面的邊境小村波拉達，這個暫時與戰亂和陰謀無緣的地方，認為可以永遠過著平穩少年時代；但是改變主角命運的日子終於來到，就在那天、那個地方……
※註：由於主角名字可以於遊戲中更改，故以後主角的名字均以「主角」一字來代替。



主角與他的數位朋友古拉本(クライブ)、由利(ユーリ)、雅迪露(アデル)在風車磨坊附近遊玩，主角為了捕捉一隻罕有的蝴蝶而爬到屋頂上，捉到後還不小心掉下來，結果撞到了頭失了憶，當他醒來時只記得古拉本和由利，不記得雅迪露，不過實際上主角是裝出來的，結果嚇倒她之餘又弄怒了他走掉，最後唯有將剛才捉到想送給她的蝴蝶放走了。



就在此時，主角之妹Rebecca(レベッカ)走來，並說有人在平原處被怪物襲擊，於是便趕去救援，並留下Rebecca在磨坊處。來到現場見到位劍士被怪物包圍，並且越打越多，於是主角們便出手相助。

第一版圖：羅沙士山丘(ロザースの丘)

隱藏道具：提示卡1「ヒントカード1」(Vertical 22、Horizontal 22)

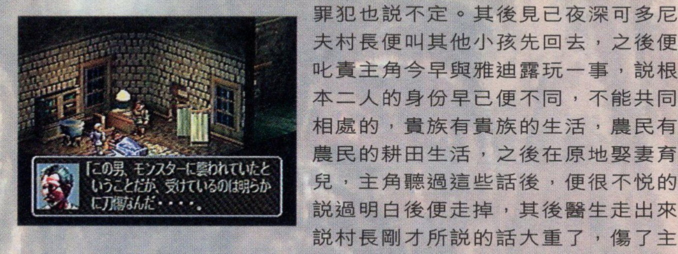


『之後便會立刻進入戰事，可以讓玩者適應一下戰鬥系統，曾說過新戰鬥系統「Dual Turn Battle」是自軍部隊行動時，敵人部隊亦會同時行動，雖不可說是實時戰略遊戲但亦有此成份在內；另外通常戰略遊戲中很多時攻擊敵人後面是有效的戰法，所以小心在行動的同時，會被敵人繞至後面攻擊；另外玩者亦可以預測敵人的下個行動去向，予早進行部署，例如：予知敵人一定會在下步行動中走至該格，便將部隊移動至該格並設定攻擊位置，若計算準確的話，敵人便會正中圈套，並且可以先發制人。另外解釋一下支援攻擊，當玩者選定的攻擊目標的旁邊也有自軍的部隊時，便會形式支援攻擊，效果是攻擊力會增加少許，當然可以支援的部隊數目越多的話，所出的效果亦會更好。』



將敵人全數消滅後便聽到Rebecca老遠的叫聲，於是便立刻動身回去，回到後看見她將被另一怪物襲擊，但該怪物用主角們現有的武器是不能對付，加上牠又很強，正在三人徬徨無助之際，剛才被救的劍士出來，並一招將怪物擊倒，可是擊倒怪物後他亦倒下來，最後主過們便將這位劍士送到村中的診所。

在診所內該處的醫生波娜魯(ボナール)與來到診所的主角的養父可多尼夫(コドレフ)交談，從中得知該劍士的行蹤有些古怪，而且身上所受的是刀傷，可能會是甚麼罪犯也說不定。其後見已夜深可多尼夫村長便叫其他小孩先回去，之後便叱責主角今早與雅迪露玩一事，說根本二人的身份早已便不同，不能共同相處的，貴族有貴族的生活，農民有農民的耕田生活，之後在原地娶妻育兒，主角聽過這些話後，便很不悅的說過明白後便走掉，其後醫生走出來說村長剛才所說的話太重了，傷了主角的心，事實上他說主角是位很有正義感及純真的人，將來會成大事的。



接下主角一人不悅的坐在河邊，連晚飯也沒吃，其後Rebecca來到並且安慰他，原來今早所發生的事她全說過出來，事實上她是擔心著主角的，最後主角原諒了她後，並說以後要與貴族分開不再見雅迪露後，便一同回去吃飯。

翌日，眾人來到診所，得知劍士沒多大礙後便輕一口氣，不過醫生方面則說不夠予防破傷風用的藥，於是主角們便決定幫醫生忙到山谷採藥，醫生送了一些錢後便在村中購入些新裝備。

『出發前最好在商店購入一些新的武器、防具、道具之類，特別是Bovely Knife(能學會「解鎖」)和Antenny Dagger(學會「地氈式搜索」)更最好購入。』

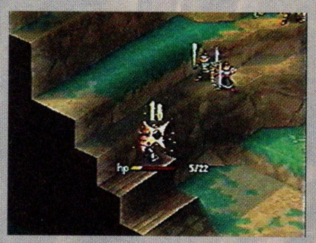


第二版圖：馬斯他山谷（マスタ溪谷）

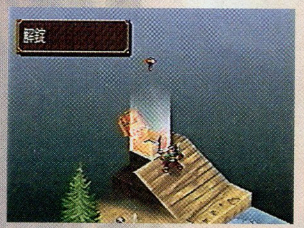
寶箱：提示卡2「ヒントカード2」(20、10)／木槌「きづち」(1、0)



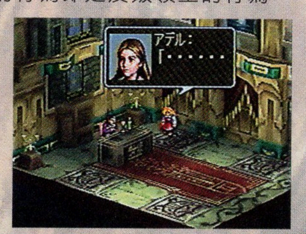
『版面最初自軍處於高位置比較有利，若自軍中有隊員是使用弓箭，加上計算準確的話，更可以作先發制人，不過需留意一點，鑑於有個寶箱於對面岸，所以不要一下子將所有敵人擊倒，反而餘下一隻敵人，待取得對岸的寶箱內的物品後，才將最後一敵人擊倒。』



戰鬥過後，場景暫時轉到領主拜輪（バイロン）官邸，領主古拉多（グラード）從稅吏得知今年因天候關係，農民收入減少，以至有很多人交不到稅，但古拉多不但沒理會農民的苦況，還說要強行收稅，於是稅吏便唯有照辦。其後他又叱責雅迪露昨日與下賤的主角們玩，還說她不可對下賤的農民抱慈悲心，之後雅迪露與他父親因這事吵過一段架後便衝回房間去。她回去後，古拉多的其中一位助手占星術師哥達魯（ゴダール）走來，其後並相討有關從回權力核心「王都」之事。



說回主角方面，終於將藥草取得，可是那位劍士卻不知不覺間走掉，而且傷患還未治妥，相信他不會走得太遠的，於是便在村中各處尋找劍士的蹤影，最後終於在一次發生騷動的地點找到他，當時情況是稅吏強行收稅，有人交不出稅收還想拖走該人的女兒作抵押，就在主角想出手之時，該劍士出場，並三兩下將這惡稅吏制服，稅吏走了的同時村長亦來到，由於劍士的行為即是反叛領主的行為，若被人知道村中的人與他有關係的話，整條村的人均會受惡，於是劍士只好離開本村。而主角覺得這是沒不接受的，但現實卻是這般殘酷，最後主角決定要追回這位劍士，並且與他的朋友們一同出發。







第三版圖：由他平地西（ユタ平地西）

寶箱：輕型弓「ライトボウ」(15、23)

隱藏道具：提示卡3「ヒントカード3」(0、11)／飛毛靴「いだてんブーツ」(15、9)

『版面開始後，面前的小山丘會是一個戰略重點，通常位於高處戰鬥很多時會較有利，此外隊伍亦最好集合在一起，旨因敵方沒有全體攻擊的攻擊魔法關係，集合一起的話可以在攻擊敵人時有更好的支援效果。』

戰鬥後，主角們終於走了一半路程，在路上遇上了前序時出場的騎士團，他們向主角們問路，問到後便走掉，其後主角的朋友們古拉本與由利終於想起他們的身份，並且說出傳聞中他們的所作所為，聽完這些事後，他們繼續前去尋找劍士的下落。

其後場景來到雅迪露房間，這時她的工人送來飯菜，可是她沒心情吃，其後從工人口中得知昨日羅沙士山丘處有怪物出沒，有人被弄至重傷，事實羅沙士山丘就是她們常去玩的地方，雅迪露放心不下，於是便再次偷走出外去看個究竟。

另一方主角們亦進入另一場的戰鬥地圖。









第四版圖：由他平地東（ユタ平地東）



寶箱：哥布連之盾「ゴブリンのたて」(4、5)&(14、21)

隱藏道具：提示卡4「ヒントカード4」(3、14)

『今次的版面平地多，基本沒有太多地形效果之言，反而想說版面中有些地形比較麻煩，那就是沼澤，一走上去的話，小的只是影響到移動力，大的根本就不能走上去，特別是自軍中屬於騎士系裝備的人，就更不能行經這處，要繞道行才可。』

最後終於追到劍士，可是他的傷有惡化跡象而走不動，原想抬他回村的，不過他說不想連累主角的村民，而且他亦有一處一定要去的地方，不過最後他仍是倒下來，於是主角們便將劍士抬到他們的秘密基地——樹屋上面，其後他道謝後便作自我介紹，該劍士名為尼可拉（ニコラ）。

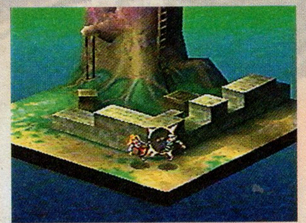


其後，騎士團們來到領主官邸處，團長也可寶（ヤコブ）來到查問有關一位男人的事（即主角們所救助的劍士），並要求在附近搜索

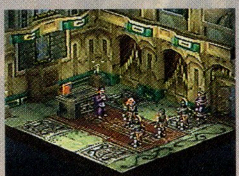


一下。騎士團走了以後，領主便在背後批評這班人，不過占星術士說這次可以利用他們來令領主返回中央復職，於是領主便決定將早前在村中發生稅吏衝突的事件說出，並下令追回該事件中的劍士；而事實上占星術士的背後亦好像有個很大的陰謀在策畫中。

另一方面雅迪露衝來主角們的秘密基地附近，誰不知就在路口與主角相撞，見到主角時雅迪露還以為是古拉本或由利有事，事實上他們也沒事，其後二人為了貴族與農民的身份的事而吵架，並說出今次領主的稅吏所做出的行為，但實際上雅迪露是毫不知情的，而主角又說他最討厭說謊和貴族，最後雅迪露便很傷心的跑掉了，連主角想阻止也阻不了。



其後亦驚醒了休養中的尼可拉，之後他與主角談及以往的經歷和體驗，而主角亦能盼望有天能像他一樣到處去，不過他亦感嘆他只能永遠在該村生活，接著尼可拉則有個反言論，若果人生就是這樣的話根本就沒意義，生命雖然由神所創造，但並不代表永遠，這個就是宿命，若想打破的話，便得再用一樣叫意志的力，其後又問主角有否人生目標，雖然暫時沒有，但若有決心的話一定可以打破這個宿命。談過一輪後，古拉本和由利回來，並說剛才看到雅迪露很傷心的衝到森林內，還說她的樣子很怪，尼可拉說日落後森林處會有很多怪物出沒的，要快些尋她回去，於是便與主角們一同出發。







第五版圖：旦周森林（ダンジューの森）

寶箱：風車「かざぐるま」(0、23)

隱藏道具：Nova Killer「ノバキュラ」(0、14)



『今次尼可拉亦會同時出戰，不過他亦只是像NPC般的部隊，雖然可以讓玩者指揮他，但就算擊倒敵人也不會增加經驗值和升Level的，所以以他來說只可作輔助性攻擊部隊便算。』

最後終於在某處找回雅迪露，還說遲些她可能嫁到王都的另一個大貴族處，以後不能再見面，並說回以前的事有多美好；可是就在此時，主角叫她與他一起逃走，並且為了打破自己的宿命而走同到北方的開墾地一起生活，雖然小孩會是比較辛苦，最後她也答應，並說回家取走值錢的東西，變賣來維持生活，還約定在後日的清晨，於村盡頭的橋上會合，之後二人便一同回去。



回到家後，發覺一片凌亂，便問發生甚麼事？得知村長被領主帶來的士兵騎士團捉去，又打又踢的要他說出那劍士的所在地，出外後再遇上古拉本和由利，二人也知道事，於是便一起決定要到領主大屋處。回到秘密基地處，將事情一五一十說給尼可拉聽，之後他們決定先到上任領主可士摩（コシモ）在山上的別邸，再行相討下一步的做法，不過在出發前，由利突然問尼可拉是甚麼人？因為從他的戰法、劍技、甚至是今早戰鬥中所用的治療結界魔法來說，絕不是等閒之輩，特別是魔法方面這些只有高位神職人員或是王族的人才懂使用；此外他來到時冷血騎士團亦來到，可能會





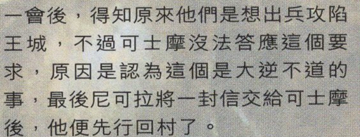
與這事有關，不過他始終沒說出他的身份，只說是並不是任何罪犯或是叛國者，只是想以命救國而已，之後他說一定會救出主角的父親，便一起向山上進發。

第六版圖：卡他奧山（カタオ山）

寶箱：咀咒之壺「ノロイのつぼ」(6、11)

隱藏道具：秘密地圖12「ひみつのちず12」(11、11)

『開始時自軍在山下向上進攻，而敵人在山上面，以地形來說是比較不利，而且在當中有一隻叫「エグワーム」的敵人，牠能使用雷電系魔法，而且能使用兩次，對自軍的損傷度頗高，所以當發覺牠開始走來進攻時，便最好將各部隊的位置分開，雖然沒有了支援攻擊效果，但總好過全體中魔法；另外最寶物時亦有一個很頭痛問題，就是要於地圖最左方或最右方上去，而且擁有重型裝備的人上不到去。』



戰鬥完結後，便老遠聽到有人過來，原來就是可士摩和他的隨從，其後便前往可士摩在山上的大屋，談過一輪後聽到古拉多的施政後不禁嘆息，而這事可士摩說會由他搞定，就明日前往村莊與騎士團對話；而在此時，可士摩亦將劍士的身份說出和介紹，原來他就是10年前被國家驅逐的由里斯王子（ユリウス），本名是尼可拉．亞多其．勒多蘭（ニコラ．アトキン．ナトラ），是擁有王族血統的人，主角們聽到了當然是驚奇了一輪，其後尼可拉與交談一會後，得知原來他們是想出兵攻陷王城，不過可士摩沒法答應這個要求，原因是認為這個是大逆不道的事，最後尼可拉將一封信交給可士摩後，他便先行回村了。



當晚，可士摩仍想著今天的事，這樣下去的話，他也有可能捲入這場權力鬥爭中，其後吹過一陣風後，占星術師哥達魯出現，並說要取得尼可拉交出的信，可士摩不交出，最後被哥達魯用魔法弄至他消失。





翌日，主角們在大屋四處也找不到可士摩的蹤影，於是由利便綜合所有事件暫作個結論，其後眾人認為留在此處甚麼也做不到的，還是先回村看看。





特別技能表（一）

武器系	技名	所需MP	必要MP	指定範圍（格）	效果範圍	效果
劍	爆裂斬（爆裂斬り）	2	15	1	0	攻擊敵人
	應急處置	5	0	自身	自身	回復HP
	雷鳴轟（雷鳴の轟き）	4	0	0～2	0	攻擊敵人
	促進成長印（成長促進の印）	×	×	×	×	熟練度增加值上升
	雷神劍	3	22	1	0	攻擊敵人
	火炎亂舞	5	0	0～2	0	攻擊敵人
	付和雷同印（付和雷同の印）	×	×	×	×	每次擊倒一隻敵人EP值增加
斧	回轉斬（斬り入り）	2	14	1	0	攻擊周圍四個方向的敵人
	霧冰斬（霧冰斬り）	2	15	1	0	攻擊敵人
	冰之淚（冰の涙）	4	0	0～2	1	攻擊敵人
	命之泉（命の泉）	4	0	自身	自身	回復HP
	促進成長印	×	×	×	×	熟練度增加值上升
	雷電斬（稲妻斬り）	3	28	1	0	攻擊敵人
	打雷術（落雷の術）	5	0	0～2	0	攻擊敵人
	極寒地獄	6	0	0～2	1	攻擊敵人
槍	打氣（應援）	5	0	0～3	1	增加EP
	飛龍刺（飛亡突き）	2	15	0～2	2	攻擊敵人
	妖精之祈福（妖精の祈り）	5	0	自身	自身	回復HP
	增熟練度印（熟練度增の印）	×	×	×	×	熟練度增加率變成兩倍
	真空刀（かまいたち）	5	0	0～2	0	攻擊敵人
	閃光刺（閃光突き）	4	30	1	0	攻擊敵人
	Sonic Warp（ソニックウェーブ）	6	0	0～2	0	攻擊敵人
	旋風刺（旋風突き）	3	38	1	0	攻擊敵人
投器	Havents Arrow（ヘフンズアロー）	5	10	2～4	0	攻擊敵人
	Heat Well（ヒートヴェール）	5	10	2～4	0	攻擊敵人
	遠投（遠當て）	6	15	2～4	0	攻擊敵人
	Soul Frame（ソウルフレイム）	6	15	2～4	0	攻擊敵人
	光之印（光の印）	×	×	×	×	用武器攻擊時增加光屬性
	淨化之一擊（淨化の一擊）	7	20	2～4	0	攻擊敵人
	Prominus（プロミネンス）	7	21	2～5	1	攻擊敵人
	Hell Blast（ヘルブラスト）	5	10	2～4	0	攻擊敵人
	飛燕	5	10	2～4	1	攻擊敵人
	Hunter Arrow（ハンターアロー）	5	15	3～4	0	攻擊敵人
	龍卷連打	6	15	2～4	0	攻擊敵人
	Ghost Queen（ゴーストクィーン）	6	15	2～4	0	攻擊敵人
	漆黑之印（漆黑の印）	×	×	×	×	用武器攻擊時增加闇屬性
	Hurricane Shot（ハリケンショット）	7	21	2～4	1	攻擊敵人
	Shadow Scout（シャドウスカル）	7	25	2～4	0	攻擊敵人
	旋風之印（旋風の印）	×	×	×	×	用武器攻擊時增加風屬性
杖	Healing（ヒーリング）	3	0	0～6	1	回復HP
	Buster Flare（バスターフレア）	3	0	0～6	1	攻擊敵人
	Ice Cruser（アイスクルーザー）	3	0	0～6	1	攻擊敵人
	Thunder Warp（サンダーウェーブ）	4	0	0～6	1	攻擊敵人
	Death Liquium（デスレクイエム）	6	0	0～7	1	攻擊敵人
	Star Fall（スターフォール）	8	0	0～7	1	攻擊敵人
	Refrash（リフレッシュ）	8	0	0～7	0	由毒、麻痺狀態回復過來
	Blast Ban（ブラストバァン）	10	0	0～7	2	攻擊敵人
	Healing Light（ヒーリングライト）	11	0	0～7	2	回復HP
	Poison（ポイズン）	6	0	0～7	2	令敵人中毒
	Shine Storm（シャインストーム）	12	0	0～7	2	攻擊敵人
	Dark Moon（ダークムーン）	13	0	0～7	2	攻擊敵人
	Angel Beat（エンジェルビート）	14	0	0～7	2	回復HP
短劍（ダカー）	解鎖（解錠）	0	0	1	1	開寶箱
	地氈式搜索（探索步行の印）	×	×	×	×	移動後可找尋到腳下的寶物
	冰河刺（冰河突き）	2	15	1	0	攻擊敵人
	強奪魔力斬（魔力強奪斬り）	0	20	1	0	攻擊敵人之餘再扣敵MP
	死神斬（死神斬り）	3	28	1	0	攻擊敵人
	冷凍環（冷凍リング）	5	0	0～2	0	攻擊敵人
	Cure（キュアー）	8	0	0～1	0	由毒、麻痺狀態回復過來
	惡魔之鼓動（惡魔の鼓動）	6	0	0～2	0	攻擊敵人
	轉移術（轉移の術）	15	0	1～30	0	將自軍部隊位置轉移
盾	療傷（傷の手當て）	5	0	0～1	0	回復HP
	防禦	5	0	自身	自身	於1 Turn內所受傷減半
	回復體力印（体力回復の印）	×	×	×	×	每1 Turn回復15HP
	氣力充電	5	0	0～1	0	EP值增加
	武器交換	8	0	1	0	將自軍武器交換
	看破（見切り）	10	0	自身	自身	於1 Turn內攻擊回避率上升
	聖母的慈愛（聖母の慈愛）	10	0	0～1	0	回復HP
特殊武器	毒霧	5	0	0～1	0	令敵人中毒
	催眠術	8	0	0～1	0	令敵人進入睡眠狀態
	連續拳（連續パンチ）	4	20	0	0	攻擊敵人
	氣球炸彈（風船爆彈）	8	22	0	0	攻擊指定自軍部隊四周範圍敵人
	Block Make（ブロックメイク）	3	30	0～4	3	在版圖上做木箱
	Block Brake（ブロックブレイク）	0	0	0～3	0	將版圖上木箱破壞
道具	天使之微笑（天使の微笑み）	15	0	0～1	0	回復HP
	Minium Return（ミニウムリターン）	22	0	0～6	0	由變小狀態回復過來
	Unch Sleep（アンチスリープ）	16	0	0～6	0	由睡眠狀態回復過來

TEXT：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
協力：假・惡魔召喚師——MARKS

PS
製造商：ATLUS　售價：420港元
發售日：99年6月24日
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCKS
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

PERSONA 2罪 ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

傳聞令夢想實現 傳聞令夢想幻滅









長篇劇情攻略

Prologue

本故事的舞台，是位於人口達128萬的政令指定都市「珠閒瑠市」，而這裏的蓮華台則主角所就讀七姊妹學園的所在地。被通稱為「SEVENS」的七姊妹學園，只要持有這學校的校章或徽號在街上走動，頓時會產生出一種其他學生並沒有的優越感。

不過，不知從那時起街上便廣範流傳着「SEVENS的徽號是『被咀咒的紋章』，附在身上的話便會遭到容貌破壞之結果」，隨之而來的是一個又一個傳聞變成真實的奇妙現象。

與此同時，擁有PERSONA這種召喚另一種人格之能力的主角等人，為了向肩負着的宿命對峙因而追查各種發生了的事件，而逐漸地發現傳聞與事件之間的關係。

停止了的時間又再流動…

SIN#1 另一種人格

某日下午，周防達哉在停車場修理自己的坐駕，發現怎樣也無法令車子啟動。恰巧，有兩名不懷好意的學生走近他，譏笑他修理不好電單車的狼狽樣子，就在這時達哉全身像觸電一般頓令他跪在地上，該兩名學生見狀便上前問達哉到底發生甚麼事，只是聽見一把神秘的聲音在嚷着「捉住…我的…手…不用怕…我是你…你是…」。雙手冒着白汗的達哉表情非常辛苦，這時別號「般若」(日文解作女鬼)的反谷孝志校長出現，問道二人為何還不趕快回家溫習，嚇得他倆立即將從電單車上取走之零件交還給達哉馬上跑掉。



雖然在其「威嚴」之下壞學生紛紛跑掉，可是反谷發現達哉卻依然故我無視自己，便再三追問達哉的身份；玩者可在這時輸入主角的姓名及暱稱(筆者選用既有的設定)。接着反谷說在走廊時已有不大舒適的共鳴感，看來是達哉這名問題學生所給予他的，但他似乎不大介意達哉的態度，並留下「對於你剩下來的短暫青春，盡情地去讚美它吧」這種奇怪語句。



補充：反谷孝志，曾經在上集《女神異聞錄PERSONA》中出現過，為聖貂學園的訓導主任。他的差劣態度令其在聖貂學園不受歡迎，後來轉到這間七姊妹學園擔任校長，但不知為何竟會深得師生擁戴，而最特別的是他原本是一名禿頭漢，至於他頭頂上的毛髮從哪裏來則…

反谷走後，一名認為他是好人的男學生行過來，告訴達哉冴子先生有要事找他，好像是和畢業後的出路有關，不過達哉卻有心逃避這個問題似的，雖然如此唯有去找冴子老師吧。達哉看見停車場南端有一名女學生，於是順口問問冴子老師的所在，但害羞的她卻被達哉嚇得一跳。沒法子吧，因為達哉是校中著名的美男子哩，她說冴子先生好像是在2樓的教員室，聽後達哉便從鐵門進入校舍內，在往教員室之前可先到1F和2F各個課室拜訪，會打聽到不少有趣的情報。



原來隸屬於新聞部的學生Chikarin對各種傳聞都很清楚(八卦妹？)，她目前好像是在Peace Diner這間店子裏；七姊妹學園這個奇怪名字原來是有出處的，據知「珠閒瑠市」是取自希臘神話Subaru星團七姊妹之傳說的(珠閒瑠的日語羅馬拼音正是SUBARU)，所以這學校便有「SEVENS」的外號；別號KASU校[カス校]的春日山高校之校章有除魔功效，可解除七姊妹學園的咀咒，但兩間學校看來有如世仇那般，實質上不論人氣度、成績以至體育方面等春日山高校都是及不上七姊妹學園的；有人希望達哉可以打倒春日山高校的PANTS番長(即大佬)，而那人被稱為PANTS番長皆因傳聞他曾在中學時期脫掉幾十名不良份子的內褲(PANTS可解作內



褲)；「JOKER先生」是近來相當流行的玩意，據聞可令夢想成真；有一名叫典子[ノリコ]的女學生，告訴達哉和他同班、曾擦新高校女子短跑記錄的杏奈，已向校方申請退學，典子感到非常可惜，同時她的同學請求達哉若發現杏奈就要叫她別再自暴自棄；有新聞部部員說新聞部的Hanazie為了調查學校被咀咒的傳聞，獨自跑去找春日山高校的學生作實地取材，真令人擔憂。沿途間，達哉發現有不少學生的頭部包裹滿綳帶，似乎與學校現時流傳着的毀容傳聞有關⋯

在中庭有人說校長銅像好像會自己走動，而經常說着奇怪說話、別稱IDEAL先生的岡村真夜已在這學校工作近11年了，她是莉莎那班的日本史教師，不過暗地裏研究些甚麼就沒有人知道。她說這兒的鳴羅門石柱彷彿受到磁場影響，但實際原因則不得而知，至於這塊鳴羅門石便是在興建學校時發掘出來的，傳聞它是比麗文上人將變化成邪鬼的鳴羅門火手怖封印之守護石(真的嗎？)。另外，在1F東北側的校工室裏，達哉從年老的校工得知一名教師多年前在大鐘樓那裏死掉，結果鐘樓從此停止下來，動也不動，而在房間內雖然貼滿了女演員吉川小百合的海報，不過嘴唇的部份卻是空白一片，奇怪奇怪。

在2F的走廊，一名女學生告訴達哉莉莎正要找他，但不知道到底是甚麼事，另外冴子老師則好像在3F，而在課室內亦有幸遇到莉莎的兩名好朋友麻美和未步，她們說莉莎好像拿着一封信匆匆忙忙的要找達哉，此外原來莉莎是一直都對他很有意思的。跟着達哉於是立即跑往上層去，在校長室找到一個鬼鬼祟祟的人，他正在找尋能夠說話的面具，原來他曾經見過反谷和一個面具談話，看來校長好像隱藏着一些秘密；而在3D班洋子說要和莉莎在七姊妹學園祭的選美大會Miss Seven一決高下，實在令人感到困惑，因為大家對莉莎有點又愛又恨的感覺。在通往4F的樓梯前方，有男學生告訴達哉冴子先生已返回停車處，達哉唯有從3F跑回地下的停車場去，結果終能找到久候的冴子先生，她問達哉是否已決定了將來的出路，達哉表示去向已決[もう決めた]。接着冴子問他到底想繼續升學還是投身社會工作，以達哉那種孤僻性格看來提早出外打工會比較適合，所以他選擇將會就職[就職したい]，冴子聽後便打趣說是否和電單車有關的工作，隨後她再問達哉是否真的要工作，達哉因已下定決心故此回答「真的要工作」[本気で就職したい]。



補充：高見冴子，曾在初代《PERSONA》中登場，和反谷一樣都是來自聖詔學園，她是主角達哉的班主任。擁有男性那般的率直性格，加上重視學生自主性的教育方針遂令她深受歡迎；擁有曾令好友心靈創傷的悲劇過去。

在達哉的堅持下，冴子頓感他意志確實很堅定，所以對其選擇相當支持，但很難明他為何會有那種孤僻、不喜歡與他人共往的性格。這時，長相猶如外國人的莉莎．斯華曼[リサ・シルバーマン]邊跑邊叫的到停車場來，冴子老師不清楚為何她那麼緊張，莉莎道有重要事找達哉，識相的冴子於是急急離開這裏。對達哉頗有意思的莉莎，是七姊妹學園2C班的學生，雖然外表是白人但卻說着滿口日文和熱愛打功夫，為學校最受歡迎的女學生之一。



莉莎一看見達哉，便立即撕掉他校服外套上的校章，說他竟然不知道有關校章咀咒的事，但對於達哉那種愛理不理的態度感到欲哭無淚，接着莉莎便把春日山高校那班人的挑戰書交給他看，信的內容是有一名七姊妹學園女學生正在他們手裏，如果想她平安無恙達哉就要獨自前往Sumaru Prison[スマル・プリズン]去找春日山高校的大佬Michelle榮吉[ミッシェル栄吉]。這時莉莎氣憤難平，皆因原以為春日山高校乃學校紋章咀咒散播者一事只屬謠傳，現在她則深信他們那班傢伙並非好人，雖然達哉不太願意和自己同行，但為了解決咀咒紋章之事莉莎於是跟隨達哉出發往Sumaru Prison。



另一方面，一名身材肥胖的女學生正悠閒地喝着汽水，她就是別號Hanazie、深入春日山高校學生群中調查紋章咀咒的新聞部部長華小路雅，這時打扮前衛的番長三科榮吉質問手下華小路雅怎會是自己的擁躉。這又難怪的，身為深受學生們景仰的番長和樂隊主音，加上強烈的自戀性格榮吉對萬人迷達哉又怎會看在眼內，因此便想辦法對付眼前的「仇敵」。其三名手下叫榮吉請勿動氣，續道達哉正趕着這兒來，遂令榮吉更感到困惑，因為達哉為何會來呢？

突然，遠處傳來一把女子的聲音，正好是莉莎和達哉及時趕到，榮吉一見莉莎便說「BABY，你是我的FANS麼？我正是為所有女仕們散發着愛的天才藝人Michelle先生！」不過莉莎只表示出不明所以的反應，令榮吉非常氣憤。這時榮吉的手下將事情始末道出，原來他們擅自找華小路雅來作為人質，目的只是純粹想引達哉過來，而他亦是榮吉那樂隊另一名主音的理想人選，但無論如何也好現在達哉已經來了，而他們亦願意接受榮吉的責罰。跟着華小路突然開口講話，說到這裏來只是為了紋章咀咒一事，既然沒有線索她便先行離去，至於莉莎亦有同感，但是榮吉卻以「死神番長」之名義強行要達哉加入其樂隊，這時莉莎便質問榮吉的別稱不是內褲番長嗎？因她聽聞過榮吉好像曾經爬過其他人胯下似的。不過當她這句說話一出便馬上惹怒了榮吉，榮吉的身體四周突然泛出藍光，達哉和莉莎同時產生那種奇怪感覺，原來是他召喚出其PERSONAラダマンティス所引致的，而奇怪地當榮吉使用PERSONA攻擊莉莎時潛伏在二人體內的エロス和ヴォルカヌス亦應聲而出，最後大家因力盡而昏倒。



攻略資訊港

SIN#2 七姊妹傳說

經過一輪回想追朔，達哉三人發現自己竟置身於一處陌生的地方，引導他們來此地的菲利明[フィレモン]亦由黃金蝴蝶變成人的形態。菲利明說這兒是意識與無意識之間的狹縫，而各人所持有的那種特殊能力可被稱為「PERSONA」，它能夠從心靈深處召喚出一直潛伏着的神或惡魔力量，神是充滿了慈愛的自己，相反惡魔則是殘酷那一面。每個人都是戴着不同種類的面具來生存，PERSONA可算是這些面具的象徵。菲利明叮囑三人要與PERSONA共存，藉以和自己的存在性及未來作賭博，因為現在珠閒瑠市已被傳聞弄得異界化了，為了未來着想一場艱巨的戰鬥即將開始。



轉瞬間，在Sumaru Prison華小路不停搖着昏迷中的榮吉，三人隨之紛紛醒來，但卻不知道剛才所遇見的是否夢境，為了證實莉莎於是提議試試傳聞能令願望成真的「JOKER先生」遊戲，因為若果真的能夠令傳聞變成真實那就可不是夢了。準備好後莉莎便和榮吉的三名手下一起進行「JOKER先生」儀式，這時他們各自利用PHS打電話給JOKER，不一會在身後果然出現了四名戴着古怪面具的白衣人JOKER，據知他是能夠令理想實現化的傳聞面具怪人，但其真正身份則是一個謎。JOKER要求各人將自己的夢想告訴他，可是他們卻有點猶疑不決，華小路頓時道出要盡快說出夢想，因為假如沒有向JOKER說出的話就有機會變成影子人，雖然如此他卻拿出骷髏頭向榮吉的手下們吸取光茫，最後更變成傳聞中的影子人…JOKER表示持有夢想的人假如沒有足夠能力，夢想只會徒添痛苦，故此這樣做便能減輕他們所承受的苦楚，而被剝奪了夢想的人甚麼也不會再看見，有如影子一樣。



跟着JOKER的目標便是周防達哉，他為了解決達哉而呼召出PERSONA力量及魔物，雖然如此這些魔物實在不是達哉等人的對手，榮吉更建議利用合體魔法對付JOKER，不過兩者實力相差得太遠了，最終反而被JOKER的全體魔法一瞬擊潰。眾人被打倒後JOKER抽起達哉的衣襟，質問其有關夢想的事情，奇怪是他竟然知道達哉將來想做甚麼，同時他亦對自己為何那麼討厭達哉感到苦惱(？)，即使把他殺掉亦有何意義呢？縱使沒有獲得答案，JOKER依然繼續自己的「使命」去做，臨離開前說他的惡魔部眾將會以刺客身份襲擊達哉等人，並留下一朵鳶尾花作為印記，表示當他們回想起自己的罪孽時其復仇大計就能達成。這時榮吉對於自己部下變成影子人感到相當懊悔，至於華小路則對達哉說不想榮吉知道自己的真實姓名，為甚麼呢？正當達哉欲離開這裏時，榮吉為了替兄弟報仇雪恨而決定找JOKER算帳，莉莎認為若只有他倆戰力可能不足，故此願意付出一臂之力幫忙，而華小路則表示會替他們搜集有關JOKER之情報，另外她亦提及在龜屋橫丁由前女特務經營的拉麵店好像有武器販賣。



雖然這只是一傳聞，不過為了增強戰力好歹都要去看看的，達哉於是便往平坂區東北方的龜屋橫丁[カメヤ横丁]去。在拉麵店內他們發現一名正吃着草莓拉麵的男孩，原來他就是葛葉偵探事務所的所員阿直[ただし]，這時忙於煮麵的大嬸則裝聾扮啞地說不知道武器的事，阿直告訴達哉偵探長和阿環知道這個「秘密菜牌」的事，好像需要講出暗號才可購買武器，因此這時便往同樣位於龜屋橫丁的偵探事務所。進入了事務所，一台比人還要高的招財貓竟然會叫嚷着，真是嚇人，而擔任兼職所員的阿環[たまき]則出來招呼眾人，接着和這裏的負責人轟社長會面，原來阿直是負責將那些傳聞散播開去的。達哉等人把JOKER的事告訴社長後，轟所長答應散播「秘密菜牌」之傳聞，只要和他談話便可選擇令這項傳聞實現化，不過留意只有這次是免費服務，由下次起就需要收取委託費了。這樣的話再到拉麵店，猜拳輸了的榮吉便替眾人叫菜，說過「一客香蕉叉燒麵」後那名大嬸就把榮吉、達哉和莉莎所使用的武器交出，看來傳聞果然變成真實的啊(但榮吉依然要將那碗奇怪的麵吃完…)。不一會，華小路衝入麵店告知有人曾見過反谷校長與戴面具的人會面，這時莉莎說JOKER可能和反谷有關，於是便拉大隊朝着返回七姊妹學園的道路進發，而華小路則繼續打探JOKER與傳聞的關係。

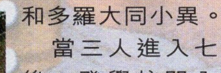




補充：曾在前作登場的阿直是聖谿學園畢業生，夢想是成為一名火爆暴力的偵探，不過能力上和傻瓜沒有分別。他的家族經營着名震御影町及珠閒瑠市的里見藥房連鎖店，為店長唯一的兒子。至於阿環則同樣是來自前作的角色，她從聖谿學園畢業後便就讀大學，現正是葛葉偵探事務所的兼職所員，特別之處是和《真·女神轉生if…》的女主角造型非常相似。

取得武器後，達哉等人可在各區內活動，甫到達合點壽司榮吉叫各人不要內進，原來這是他父親三科寬吉的店子…擾攘一輪後達哉在店內遇到聖谿學園畢業生、別號多羅[トロ]的橫內健太(多羅是吞拿魚的日文，因他喜歡吃吞拿魚壽司故擁有此別稱)，他除了是卓越的售貨員外還是著名的情報者，玩者若獲得有趣的傳聞可和他交換情報。在每條商店街都設有極為隱秘的VELVET ROOM，聽說只有曾和菲利明接觸過的人才能進入，達哉可於這裏合體或交換PERSONA等，至於實際運作則請參閱後文。於蓮華台有一間和風十足的大屋，原來是莉莎的居所，達哉發現她的父親史提芬·斯華曼想莉莎成為一名大和撫子(即賢良淑德的日本女子)，只是莉莎卻反叛地要和父親作對，不知為何總是滿口廣東話。而在西面的本丸公園有另一名情報提供者托古[トク]，功能和多羅大同小異。





當三人進入七姊妹學園後，發覺校門入口佈滿學生，問道得知一直停止不動的大鐘樓竟然啟動起來，學生們頓時被嚇至起哄，據莉莎表示校內流存着大鐘啟動時全因幽靈作祟，所以連年



老的校役都雙手合十，希望惡靈不會纏身。不明所以的榮吉問校工為何這麼害怕，校工續道因為那名老師在臨死前曾說過「時間沒有停止的話世界便會滅亡」，而該老師正好就是在大鐘那兒死去的…接着IDEAL先生對大鐘重新啟動亦感到驚嘆，說甚麼「天空瞬間出現的星團，令停止的時間再動…」，從而感到可能會鳴羅門石有關，於是馬上跑人校舍內，實在令人奇怪。正當大家議論紛紛之際，一名女學生突然發出尖叫聲，原來她的臉蛋似乎因校章咀咒而變得腐朽起來，嚇得在場各人震慄不已，馬上跑回學校內，莉莎認為一定要把反谷那傢伙揪出來，否則她與達哉的俊俏面孔就有危險了。

從這時起校內已有魔物出沒，玩者可開始熟習戰鬥的操作，首要做的是不斷召喚PERSONA來提高熟練度，以增強PERSONA的能力。當進入中庭，達哉看見原本安放反谷銅像的石台空空如也，大惑不解之際那銅像居然在眼前行過，看來那個「銅像會自己走動」的傳聞並非假話，不過IDEAL先生依然認為這和鳴羅門石有關，並叫三人盡快離開。在尋找校長的途中學生們均對怪病一事感到懼怕，而教員室更因展開緊急會議而無法進入，達哉於是直接前往3F東北面的校長室，在裏面的三名學生皆表示不清楚反谷現在身處何方，不過當看見榮吉校服上那個傳聞可除魔破邪的春日山校徽便飛撲過去強搶。莉莎看見如斯有趣景況笑得合不攏嘴來，這惹怒了榮吉令他指責整件事都是莉莎等人召喚JOKER之過，接着莉莎反駁並不斷稱叫榮吉做PANTS番長，氣得他替莉莎改了一個新花名「銀子」，即滿口日文外國人之意思。就在二人吵咀吵得興高采烈時，忽然傳來開門聲，原來是高校生情報誌「月刊CREST」的兩名女職員拜訪，她們分別是充滿朝氣的記者天野舞耶與兼職攝影師黛雪野。

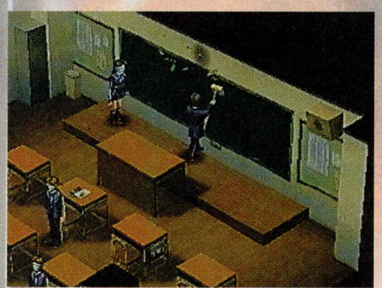


補充：天野舞野是高校生情報誌「月刊CREST」的記者，她的性格爽朗活潑，加上美貌動人故相當受歡迎，現在正編寫一個有關高中生傳聞的專題。黛雪野是前作的可使用角色之一，為協助舞野工作的攝影師，畢業於聖紹學園後便就讀攝影系專門學校，不過從始至終亦沒有改變過其大家姐的性格。

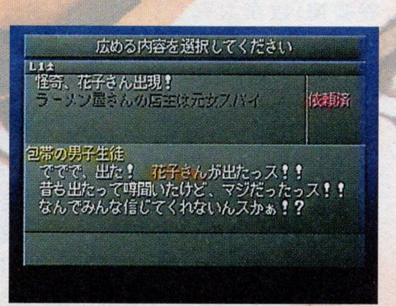
莉莎續問她倆到來到底所為何事，舞耶表明立場是為了高校生傳聞這個專題而來搜集資料的，因為她知道七姊妹學園流傳着「紋章之咒」和「JOKER先生」等有名傳聞，但當步入學校就遇上那場騷動，後來四出問人到底發生何事也不得要領。企圖掩飾真相的莉莎與達哉向這兩名不速之客說沒有甚麼事發生，可是不識相的榮吉卻「爆響口」道出校長與JOKER的關係，遂令二人不斷追問，此時有兩頭持刀喪屍走入校長室，出乎意料地舞耶和雪野竟然知道惡魔的事，並懂得召喚PERSONA殺退敵人。戰鬥過後，榮吉等人不知為何哭泣起來，皆因舞野她倆發動PERSONA時的感覺好像是在母親懷抱裏面一樣，實在有點難以理解…



將事情始末一五一十告訴舞耶和雪野後，舞耶對莉莎等人同樣擁有召喚PERSONA之能力感到好奇，隨後為了便利對JOKER的調查她們於是加入成為同伴，另外舞耶認為這次騷動應該和校長有關，而解決它的方法估計是把全校所有和星團狀徽章相同設計的物品毀掉，例如掛在課室內的時鐘其鐘面是印有這種圖案的。臨離開校長室前，榮吉將一對粉紅色手鎗送給舞耶作為武器，而雪野則使用她一貫的投擲道具。



既然目標已鎖定，達哉一行人於是四出找尋這些徽章時鐘，除無法進入的課室外裝設有時鐘的包括了1A、1C、1D、2B、2C、3B和3D共7間班房，將其全數擊碎後剩下來就只有教員室的時鐘。當在途中進入2C班時，榮吉聽到新聞部部長華小路雅前往春日山高校調查，至今仍未回來，於是很緊張的連忙走過去問過究竟，原來華小路就是榮吉小學時期的女朋友，當時她並非現在那麼肥胖，相信基於這個原因華小路不想榮吉知道自己的身份。在2B班房有紮滿繃帶的學生告訴達哉有關花子的傳聞，聽過此話後假如到偵探事務所將這傳聞散播開去，再返回七姊妹學園就有機會碰到傳聞頭目花子，把它擊倒可獲得花子咭片，再將咭片交給剛才的學生就能得到報酬「崖邊粉末」5個。



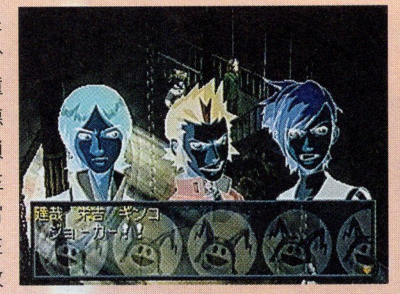
傳聞頭目：花子

將傳聞實現化後，只要在七姊妹學園內左右徘徊，就會有一定機率碰到馬桶般的敵人花子，她對火系攻擊的抵抗力較強，最好使用其他屬性的特技；戰勝後可得寶物「花子咭片」。



這時攔着教員室門口的學生經已離開，達哉等人可順利進入，雪野一看見恩師冴子老師便笑容滿面，互相談談彼此近況，接着將所猜測的目前騷動是基於傳聞而產生一事告訴冴子，她便准許達哉把各個鐘面破壞。將全部3個鐘面打碎後，大家懷着興奮的心情期待奇跡出現，但是良久也沒有任何反應，莉莎說有一個徽號還未被破壞——大鐘樓的鐘面，就在這時揚聲器突然發出巨響，原來是反谷那傢伙的怒吼。他要所有人立即停止進行破壞，冴子先生聽後便吩咐達哉將餘下的事件解決，自己則和其他師生繼續打掃，雪

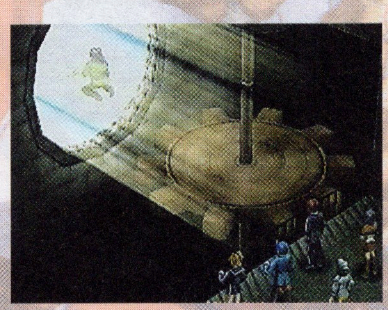




野見狀心感不滿，事關眼見自己的恩師竟然受制於那個禿頭；另外要進入鐘樓就要先取得鎖匙，打聽下得知除了校長外擁有鎖匙的還有校工。接着往1F東北方的校工室，當向老校工詢問鐘樓鎖匙在哪兒時，他表示已忘記放在何處，大家唯有自行在房內找尋，不過無論怎樣也找不到，後來榮吉發現校工的脖子上掛了一條鎖匙，上面的鐵牌刻有「大鐘樓」…真是個失憶老伯。

取得鎖匙後，大夥兒便朝着4F的鐘樓進發，當行到3F時莉莎頓產生異樣感覺，這和JOKER相遇時大致相同，難道在鐘樓處有人擁有召喚PERSONA的能力？打開牢牢的鐵門進入鐘樓，塵埃四處的景像令眾人絕不好受，就在打量着這兒時突然發現教師的亡靈，十分恐怖，轉瞬間它又再消失。與此同時頭頂響起一把討厭的聲音，想也不用想果然是反谷那禿頭，另外JOKER亦在他的身旁，故此那種異樣的感覺非常強烈。莉莎質問反谷為何聯同JOKER散播那種咀咒傳聞，反谷答道「紋章之咒」是學生們差劣行為的報應，學生應該專心讀書，結交異性及專注儀表只會浪費光陰，難怪春日山高校的人因嫉妒而散播這種傳言（？！），至於反谷請求JOKER幫忙的則只是他頭上的頭髮…榮吉頓問JOKER既然不是要復仇，那麼他又為何要幫助反谷呢？JOKER表示「給予者」是他自己而「掠奪者」就是眾人，這是為了破壞達哉夢想而戰鬥的，看來他好像與達哉有深仇大恨，無論是直接抑或是間接都要殘害達哉。「時間再次啟動…聆聽預告夢的鐘聲吧！」說畢這句話後JOKER便拋下另一朵花離去。

為了指導達哉這群學生，反谷於是從高台跳落齒輪上和眾人開戰，難明這種會和學生火拼的人竟然會是校長…一輪戰鬥後便可輕易將反谷擊敗，隨之莉莎逼他將JOKER的事一一道出，這時鐘樓承受不了戰鬥所帶來的衝擊而慢慢倒塌，鐘面亦隨之脫落，後來不甘敗陣的反谷竟然從4F這麼高跳下去，真佩服他的勇氣。舞耶拾起JOKER所拋下的花朵，彷彿感受到他那種悲痛孤獨的心情，與及隱藏在心底裏的深深罪惡意識，而最特別的是舞耶竟然在他身上找到類似達哉的感覺。雖然反谷已逃掉，可是舞耶卻叫眾人別灰心，凡事都要向好的地方想想，因為只要繼續追查傳聞就能找到JOKER的存在，而雪野則補充「紋章之咒」的根元就是在春日山高校，所以前往那兒調查便可，不過榮吉卻說未曾聽聞過有人散播這種傳聞。最後莉莎表示新聞部的人現正位於Peace Diner快餐店，可找他們索取各種傳聞，這時一名女學生走入鐘樓，問道校長是否已在鐘樓倒塌時死掉，對其生死未卜的達哉於是答「仍然在生」[生きてる]。





系統分析·第一課



PERSONA召喚

今集與前作《女神異聞錄PERSONA》比較，共通之處當然是角色藉召喚PERSONA來對付惡魔，與《女神》系列一貫那種招攬仲魔的結構並不相同，因此PERSONA在遊戲中可佔了極度重要的地位。簡單來說，不論是達哉、舞耶還是榮吉，如果沒有召喚PERSONA那麼在能力上就只會和一般人相差沒有大分別，可是來自各種宗教神話的PERSONA卻能對角色能力作一定程度的補足，甚至乎可令普通人變得擁有異於常人的能力。不過，今集製造PERSONA（正確點說應該是透過儀式來將PERSONA召喚到一張PERSONA咭上）的方法則與前作不甚相同，明顯地已變得原理簡單、手續煩複。



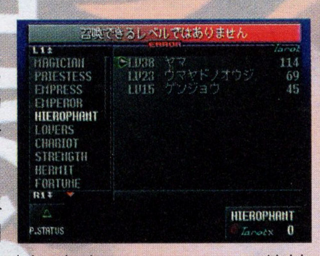
收集塔羅咭

保留了上集的特色，要製造PERSONA就必需先向惡魔談話交涉，令它們對閣下的感情到達一定程度後便可獲得好處，而最基本的當然就是塔羅咭。雖然敵人是根據屬性及種族劃分為廿多個種類，而絕大部份都是屬於塔羅牌中的廿二種ARCANA像STAR、STRENGTH、DEATH和MOON等，可是在前作玩者所能夠索取的咭片都是獨特的品種，舉個例當和LOVERS的雪人交涉成功就可獲得這一張SPELL CARD，而只要將兩張不同的SPELL CARD混和在一起便能製造PERSONA，原則上頗類似《女神》那種和惡魔交涉成為仲魔的方法。



但是今集就截然不同了，當和惡魔交涉並令其感情到達一定程度，便會獲得若干數量的同款塔羅咭，再拿LOVERS雪人這例子來說，只要令它歡喜3次就可得到10張LOVERS塔羅咭，而這些咭則是製造PERSONA的主要原料。

合體儀式



玩者可從狀態畫面檢視自己有多少張不同ARCANA種類的塔羅咭，留意並非所有ARCANA的咭片都可從交涉中獲取得，因為遊戲裏是沒有像EMPEROR或JUSTICE等類別的敵人，要獲得這些咭則需要借助無地咭FREE TAROT的協助（後文再談）。當獲得咭片到達一定數量時，就可前往VELVET ROOM進行PERSONA合體，方法是直接和長鼻子的依歌魯[イゴール]談話即可，這時玩者可從現時能製造之PERSONA中選取其一。不過這並非完全沒有限制的，首要條件當然是玩者必需擁有足夠數量的塔羅咭，其次是要製造PERSONA之等級絕對不能過高，最多只能是玩者的等級＋5，因為若能力不足就無法駕馭這些神靈惡魔吧。

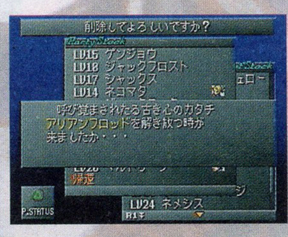
降魔與歸還

雖然能夠成功呼召PERSONA出來，但是玩者到底又能否使用它們呢？答案原來是否定的，這是因為每隻PERSONA



在相性上都會和各個角色有所偏差，像達哉最能夠和EMPEROR、CHARIOT、JUSTICE和SUN等配合而舞耶則和LOVERS及TOWER相性較差，而這因素亦會影響召喚它們時所消耗的SP值；詳情請參閱上次刊登過的PERSONA相性表。除了較佳相性、一般相性及較差相性外，遊戲還設定了只有特定角色才可將之降魔的最劣相性，撇除該人物外其餘同伴是無法使用這款PERSONA的，即是說為角色的專用PERSONA，例如主角的SUNヴォルカヌス和榮吉的DEATHラダマンティス等，往往在經過特定事件後便能夠將它們強化起來。

經由依歌魯等人把PERSONA召喚到咭片上，玩者必需從他處把咭片放進自己的咭槽才可使用，而將這些PERSONA附在角色身上的過程就稱之為「降魔」，留意玩者只能攜帶合共10張PERSONA咭，餘下的就需要暫存在依歌魯那處。但是，由於暫存咭的上限為24張，超過這個數量就要把一些丟棄了，方法是在選擇把咭片和依歌魯那裏的作交換時將咭片「歸還」。另外，當PERSONA的熟練度提升至最高點8級時，玩者若將該咭片歸還就可換取寶物，雖然有些寶物是微不足道的武器防具，不過有些則是價值連城的瑰寶，尤其是用作合體使用的MATERIAL CARD。



合體需知



剛才說過要進行PERSONA合體，只要有足夠的等級及塔羅咭便可，不過玩者亦可在選擇中放入其他咭片，從而增強PERSONA的能力。在云云附加咭片中，最基本的應該是魔法咭MAGIC CARD，它們可透過戰鬥、交涉或開啟寶箱來獲得，而在用途上最主要是替PERSONA加設新魔法，例如冰屬性的雪人若加上ジオ系的咭就可使用電擊魔法，這對只有一種屬性攻擊的PERSONA最為有用；不過留意它們是無法裝備相反屬性魔法的，像雪人是無法使用炎系魔法。

第二種附加咭是靈香咭INCENSE CARD，合體時只要加在PERSONA身上就能增加特定能力，玩者可針對PERSONA來強化較弱的能力，或者令本來很強的變得更強。最後是製造特定PERSONA所需要的物質咭MATERIAL CARD，取得途徑各有不同，但實用性則非常大，事關能力較一般強勁的特別PERSONA如路斯化或撒旦等都需要借助物質咭才能製造。

交涉的藝術

在和惡魔溝通時，玩者的不同選項是會令惡魔產生各種反應的，這要視乎惡魔的性格與選項之間的關係，譬如女性惡魔對達哉或榮吉的好感度是會比舞耶她們高的。感覺方面分為高興（綠色）、歡喜（黃色）、害怕（藍色）和憤怒（紅色）四種，當惡魔呈現同一種感覺達3次時就會產生對應的結果，例如令惡魔歡喜3次就可獲得塔羅咭，此外今集亦增設了契約制度，只要預先和惡魔契約那麼再令其高興或歡喜時，便能獲得意想不到的報酬。

惡魔呈現感覺		交涉結果
高興	未契約	可和惡魔契約
高興	已契約	獲得道具、金錢或情報
歡喜	未契約	獲得塔羅咭
歡喜	已契約	獲得塔羅咭及無地咭
害怕	未契約	逃亡
害怕	已契約	逃亡
憤怒	未契約	立即進入戰鬥
憤怒	已契約	契約破棄

FREE TAROT與FOOL CARD

前文曾提及過並非每個ARCANA的咭片都可從交涉取得，那麼若要製造該種族的PERSONA時到底應怎麼辦？原來玩者是可在VELVET ROOM內找惡魔繪師代為製造這些咭片的，不過條件是必需擁有同等數量的無地咭，而索取無地咭的方法則非常簡單，只要和契約了的惡魔交涉，再令它們歡喜便可得到一定數量的無地咭，計算法是原來塔羅咭的3/4。就雪人的例子來說，可獲得的是10張LOVERS咭和7張無地咭。



那麼曾在前作中登場的FOOL又怎樣？據知玩者是無法經由無地咭製造FOOL咭的，唯一途徑是令契約了的惡魔歡喜＋憤怒，這時惡魔便會問玩者一條問題，若選擇得恰當就能獲得貴重的FOOL咭。

PERSONA熟練度



角色的總合能力，是將角色的基本能力值加上PERSONA能力統計而成的，亦即表示PERSONA越強勁角色的攻擊力、防禦力和魔法力等越高，而和人類相似PERSONA之能力是會因應情況而增強的。要強化PERSONA，最直接的做法便是提升其熟練度，在戰鬥中當玩者使用PERSONA時這些次數是會被記錄下來的，只要到達一定次數就會RANK UP，至於當到達最高的8級時能力值就會升至極限，所以在和頭目苦戰前務必要將手上的PERSONA練功以增強實力。除了能力上的影響外，當熟練度達至8級PERSONA便可經「歸還」指令變成各種寶物。至於有效提升熟練度的方法，筆者建議不斷使用合體魔法，因為大部份對象只是一名敵人的合體魔法每次需要3人同時發招，亦即表示同時間可鍛練3隻PERSONA，效益宏大。

為何要裝備強力武器？

或者有人會問：既然戰鬥中使用PERSONA的次數那麼頻密，誇張點說是幾乎每個回合都用，那又怎樣需要裝備武器呢？原來有部份PERSONA特技是屬於物理攻擊類的，而所造成之破壞力則視乎角色當時的攻擊力，故此裝備強力武器是必要的。同一原理，裝上能提高TEC的飾物對合體魔法當然有莫大裨益。

傳聞魔法



目前為止有關傳聞魔法的資料確實不多，但筆者可以給予大家一點指引。當主角到達一定等級兼且隊中擁有指定PERSONA時，只要令契約了的惡魔再次高興來打聽情報，就有機會聽到「〇〇惡魔好像懂得△△△魔法」這類傳聞，接着再向契約惡魔打聽情報，就會出現把這項傳聞散播開去的選項。舉個例，經過傳聞雪人將能學到アトミックブフーラ這一種新招，此外還可選擇它的威力是強、一般或弱，適隨尊便。

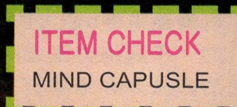
BY：旅人．非洲

ELEMENTAL GIMMICK GEAR 重點推介

製造商：HUDSON
容量：CD-ROM　發售日：發售中
售價：5800日圓　記憶：6 BLOCK
DC　MEM/ARPG

FOGNA 2F

在上一次的攻略中說到玩者已經取得了PLASMA STONE，現在便繼續下去吧！在取得了它之後，玩者便可以利用電梯返回FOGNA 1F。大家還記得如何往BOSS房嗎？玩者只要沿着那一條路走到最底的位置，便可以發現到地上有一處隆起的地方，玩者在那兒使用EARTH QUAKE便可以開發到新的道路，在進入了房間之後玩者便可以在石頭下得到一枚MIND CAPUSLE。最後，玩者應返口FOGNA的入口處的電梯那兒使用PLASMA FIELD便可以啟動電梯通往FOGNA 2F的了。

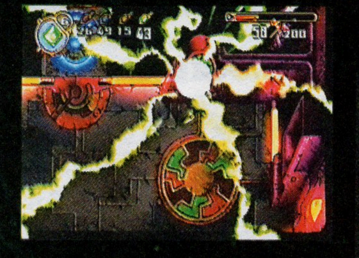

ITEM CHECK
MIND CAPUSLE











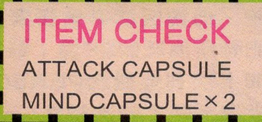




在上到了FOGNA 2F之後，先向左邊的通道走，在啟動了機關之後，便可以繼續往前方走，轉啟第二個機關後，便以左上方的房間為第一個目的地，在內的石柱下取得了ATTACK CAPSULE之後，便可以利用下方的出口離開這一個房間。沿路折回第二個機關那處，轉動另一端的機關後便可以由右手邊的通道到達右上方的入口。

沿路走到了新的房間之後，在接近右邊的地方使用PLASMA FIELD便可以令在旁的機關放出石頭，玩者在拿起了石頭之後便走上輸送帶，看準機會便將石頭拋到右邊的開關之上，以開啟輸送帶上方的道路之用。在到達了後便到左邊的出口走，沿路走便可以在石柱之下取得MIND CAPUSLE。如是者使用之前的方法來前往最上方的出口，離開FOGNA 2F東側，往另一方走。

落了樓梯之後玩者便遇到了一個小迷宮，玩者要順着藍→綠→紅的次序來走便可了。玩者暫先不用理會下方的出口，由左邊的樓梯上去吧！當玩者走到盡頭的樓梯時，只要破壞在最下方的石柱便可以在其下得到一枚MIND CAPSULE了，這樣才折回剛才的地方再往下走，沿路一直的走便可以來到在離開這層


ITEM CHECK
ATTACK CAPSULE
MIND CAPSULE×2



之前的最大難關，玩者在啟動了機關之後，要在限時之內通過所有的閘，而要通過便要依靠SPIN型態的速度了，難度便是在於玩者對ANALOG的熟練度了，沒有什麼好提示，說句：「努力吧！」在通過了這　之後，玩者便可以到達FOG EDGE西了。

FOG EDGE 西

TEM CHECK
DOUBLE STOCK（1500G）
DEFENSIVE CAPSULE

在到了FOG EDGE西之後，玩者便可以去到更多的地方了。在玩者到達了FOG EDGE西的同時，在FOG EDGE南最左邊的大型花朵也開了，這樣玩者便可以以此作為兩地的捷徑。在走了一會，玩者便開始對以前發生過的事有更多的印象，記得自己是因為地震而被困在遺跡之內的。一直沿路走到最下方的樓梯的話，玩者便可發覺在右手邊有一間臨時商店，在內的道具玩者一家要買啊，因為那1500G的道具（DOUBLE STOCK）是可以回復所有玩者的EP及ELEMENT，所以在BOSS戰之前是絕佳的道具，不過暫時還是不要買吧，遲點才向大家解釋吧！走回樓梯上再往下走便可以利用巨型植物前前往MOON BAY（月田入田江）了。

在到達MOON BAY之前玩者是會經過一個沙漠的，在沙漠中央的位置，玩者便會見到之前在METAL HEAVEN中想起過的巨大機體。好了，回憶夠後便要繼續進，在離開了沙漠之後便要靠右邊走，在石柱之下取得DEFENSIVE CAPSULE後便到下方的洞穴走，在內轉動了機關之後，便可以啟動到進入海底基地的電梯。

SEA BOTTOM PLANT

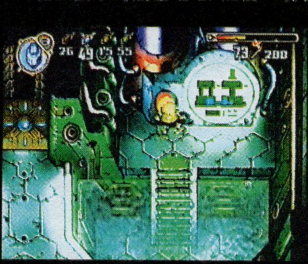


在海底基地很多地方都是被水淹蓋着的，所以玩者要啟動不少的機關才可以通過的。玩者到達了之後，可以發覺到在方的位置會有一個開關，但是它現在被水淹蓋着，所以不能啟動它，還是着右邊的出口走吧，出了這房間之後玩者只要將兩條石柱推到開關之上，便可以開啟往左邊走的門了，玩者不妨利用一下在旁的SAVE POINT啦，我想大家很久也沒有SAVE過了。

現在玩者們便可以折回通往海底基地的電梯的左邊了，就這樣一直往左走直到

開關的位置，在啟動了開關之後，在右邊的房間的水都會退掉，這樣玩者便可以利用PLASMA FIELD啟動在電梯前被水所淹蓋的機關，之後玩者便可以到海底基地 2F了。在海底基地中最難纏的敵人便是海星了，要安全地消滅它們最好便是使用SPIN DASH。

在上到了海底基地 2F之後，玩者應到右下角走，利用FREEZE LASER令水面結冰後，便搬動石頭到對面，然後將石頭擲到開關之上，便可以開動在上方的門，再往左邊繼續走，玩者又要再使用FREEZE LASER來通過對面，接着便可以利用電梯返回海底基地 1F，啟動另一方的機關後，便可以退去在海底基地2F的水，再次返回2F，在之前被水浸着的地方使用GEO QUAKE便可以掉到下層了，而下面的正是SUPER GRIP

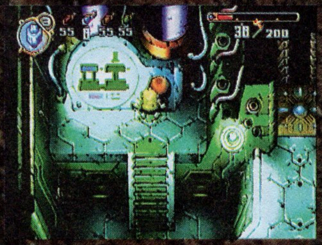


(スーパーグリープ)的所在，玩者取了這道具後，便可以拉動物品了，接着便沿路往海底基地的外部走。

走了出來之後，玩者便要到左下方拉動石柱，入內取得ATTCAK CAPSULE，取了ATTCAK CAPSULE後便往中央的建築物，拉開石柱取得另一枚ATTCAK CAPSULE，在這 取回了所有道具之後，便走出外邊到最右的建築物處走，在內將兩名敵人擊倒之後，便可以將它們推出開關之上，這樣便可以打開在上方的出口了。

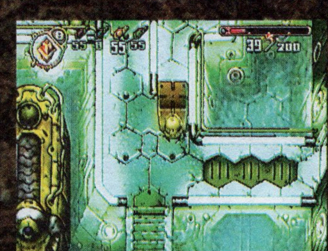








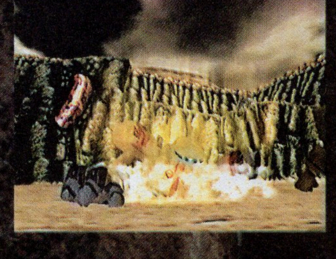
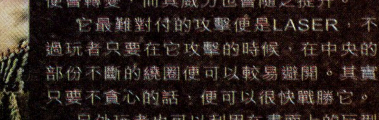

接着玩者便會遇到昔日好友OMEGA，他向玩者解釋5000年前發生過的事，他說給你知只要破壞在FOGNA中的中樞電腦後，便可以令PHYSCO MOTHER（サイコマザー）停止運作。接着玩者便應該向着FOG EDGE西走，在經過MOON BAY的沙漠時，不要走過去，先到FOG EDGE西多取一枚ATTACK CAPSULE後，才到沙漠跟BOSS對戰。




■打倒這些敵人之後便可以拉它們

BOSS　ARMORDRESS

巨型機體的耐久力真的十分驚人，要戰勝它須要一段頗長的時間呀！對付它主要的便是使用近身戰，在它的身邊不斷攻擊它，每次攻擊6~7拳便要走開了，因為它會展開攻擊的了，當它攻擊的時候玩者便可以走開使用PLAMA FIELD或GEO QUAKE攻擊它，不過要記着GEO QUAKE只對地上的敵人有效，當它的耐久值跌到了一定程度，它的攻擊模式便會轉變，而其威力也會隨之提升。

它最難對付的攻擊便是LASER，不過玩者只要在它攻擊的時候，在中央的部份不斷的繞圈便可以較易避開。其實只要不貪心的話，便可以很快戰勝它。

另外玩者也可以利用在畫面上的巨型植物來攻擊它的弱點，當玩者在物旁轉為SPIN型態，它便會將玩者射出，之後玩者是可以控制軌跡的，而BOSS的弱點便是其頭部。









■小心這攻擊，因為範圍很大

ITEM CHECK

ATTACK CAPSULE × 3
MIND CAPSULE
ACCESS CLIP
SUPER GRIP



在戰勝了它之後，便可以得到最後一塊ACCESS CLIP了，這樣便可以將LEVEL 3的鎖解除了。

READY TO THE MOON



最近的地方當然是到FOGNA 2F啦，在解開了鎖之後，在內玩者可先得到一枚MIND CAPSULE，在玩者使用GEO QUAKE之後，在下層便可以得到ENERGY TANK。接着要到的地方便是FOGNA B1F，在那兒玩者可以取得另一枚ENERGY TANK，同樣地於FOGNA B1F最左上方的位置，於往BOSS房前的房間之外，會有一枚DEFENSIVE CAPSULE，在拉開了石柱之後便可得到。

而於霧之塔10F，在解開了保安系統之後，在房間內的石頭下可以找到MIND CAPSULE，接着便登上14F，將石柱拉開便可2得到ENERGY TANK。

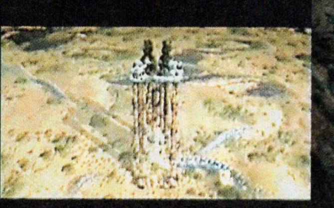


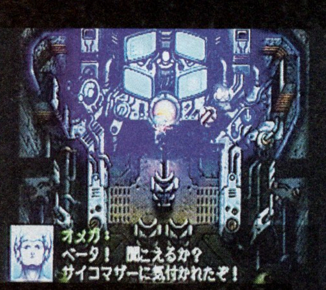


現在已經將所有ITEM回收了，是時候到9F啟動火箭了，正當玩者起動了發射系統之時，PHYSCO MOTHER的觸手正由霧之塔的低層衝向玩者，企圖阻止玩者前往月球，就在千鈞一髮之間，火箭終於順利離開了，往月面的殖民地MOON CONOLY前進。













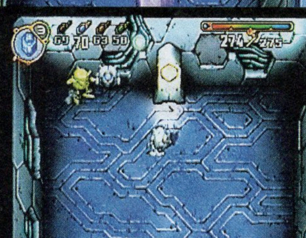
ITEM CHECK

MIND CAPSULE×2
ENERGY TANK×3
DEFENSIVE CAPSULE

MOON CONOLY（月コロニー）

到了MOON CONOLY之後，玩者應該先進行SAVE，確保安全。之後玩者便應該到左邊的出口到新的房間，玩者先將石柱移到開關之上，令上方開出新的道路，接着便抬起右下方的石頭走到上層，將其投於開關之上，便可以開啟上方的門了，然後啟動在房間內的開關，這樣的話，被冷凍了的機體便會開始活動，同時也會開啟到新的道路。不過它們的攻擊力只是一般，所以不用擔心。玩者只要沿着新路走的話，便可以發現到一個回轉機關，玩者在走上去之後，便要在限時之內利用SPIN型態衝到畫面中央的出口，而玩者不要碰到在沿路兩旁的牆，因為除了會減慢時間之外，還會扣掉EP，玩者要在一次也不撞的情況下，才會夠時間到達往2F的入口。



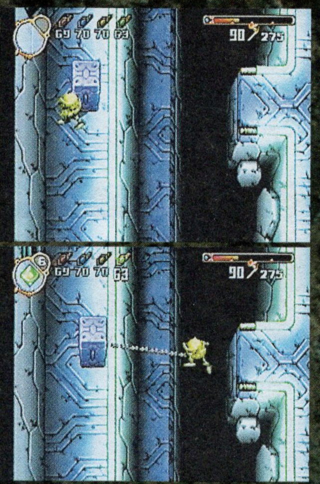






出了去之後，玩者只要啟動了在旁的關後，便可以自由地出入3F了，到了2F之後應先到右下角的地方將LASER中繼機（實為一條柱），並推到較左下方的位置，將它令兩個LASER發射器接通，在途中玩者是會踏到一個開關的，在踏上了它之後LASER發射器便會啟動，如果玩者現在便將中繼機接通的話，是不能通過的，所以玩者應該先將中繼機移到其中一個發射器，然後再踏多一次開關，玩者便要在限時之內，其後才沿樓梯及使用WIRE ARM離開這　。來到了新的地方之後，玩者發覺只得一個地方可以走，出口便是在下層的底部，但卻是死路一條，要通往那兒便要先將石柱推到圖中的位置，然後便使用WIRE ARM令自己掉到下一層，這樣便可以離開這了。在新的房間中，玩者可以在上層的右邊的石柱下取得最後一枚SKILL ROM，接着玩者只要舉着大石踏在左上方的開關之上，便可以開到在旁的門了。





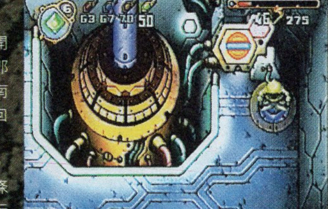
圖中的位置■

之後玩者便應沿路折回方才有中繼機的房間，便會發現在方的出口開了。玩者應該一直的走，在途中玩者是會遇到一群敵人的，玩者待它們出現了後便使用PLASMA FIELD將它們一次收拾吧！



之後使用WIRE ARM越過對面再利用大石來開門吧！

這時玩者已經來到了MOON CONOLY的中心部份了，在這　玩者會遇到MOON　CONOLY的管理電腦GRAND MOTHER（グランドマザー），在跟它對話了之後，在左上及右上的門都已開了，而且在MOON CONOLY外

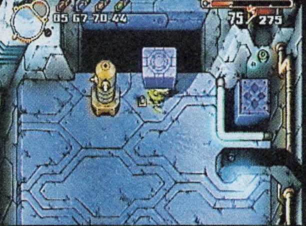




部的STAR GATE（スターゲート）亦開動了。玩者只要走到STAR　GATE那兒，它便可以將玩者送到FOG EDGE南的FGONA入口旁的門了，如果要回MOON CONOLY的話亦是在那兒。

先説右上方的門，玩者在進入了後，將所有敵人消滅了的話，便會出現一條通道讓玩者走過對面，而在石柱之下玩者可以得到一枚MIND CAPSULE。現在才到左邊的門，玩者只要啟動了回轉機關之後，便可以開發3F右邊的道路了，接着玩者便應該回到降落的地方，向着新的通道走。玩者只要到右上㔁的通道走便行了，走到了最右邊玩者可以得到一枚DEFENSIVE CAPSULE，再走上一點便利用PLASMA FIELD啟動在旁的升降機來前往1F。

在到了1F之後，玩者只要一直的向下走便可以到達一個機倉，玩者可以暫且不理，先往右上方的出口走，並在內將在上方的石柱拉開，便可以開門。進入了新的地方之後，便利用WIRE ARM越過對面並踏上開關啟動投石裝置，接着便

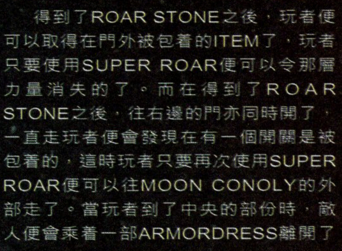


到畫面中央的部份拉開石柱來打開在旁的閘，玩者就要在限時之內舉起石頭，走上樓梯之後並將手上的石頭擲到左邊的開關之上，這樣便可以通過這　了。玩者可以在右邊發現到一枚DEFENSIVE CAPSULE的，但不要貪心走過去，因為玩者暫時仍不能取得，還會扣掉不少的EP，還是向前走吧。

又是要進行「倉庫番」的時候了。玩者要將三個中繼機移到發射器前，來啟動橋樑越過對面的房間，不過在進入房間之前，玩者先要利用右上角的大石投到開關之上，以開門之用，但玩者要記得LASER是有限時的，所以玩者應該在過橋前一刻才將中繼機接通，這樣便可以爭取更多的時間。在開了門之後，玩者便可以在其內取得最後一顆STONE－ROAR STONE了。



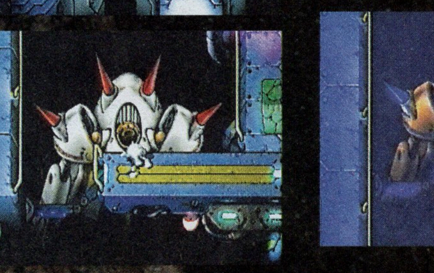
■使用SUPER ROAR時，每種ELEMENT都會消耗8個



得到了ROAR STONE之後，玩者便可以取得在門外被包着的ITEM了，玩者只要使用SUPER ROAR便可以令那層力量消失的了。而在得到了ROAR STONE之後，往右邊的門亦同時開了，一直走玩者便會發現在有一個開關是被包着的，這時玩者只要再次使用SUPER ROAR便可以往MOON CONOLY的外部走了。當玩者到了中央的部份時，敵人便會乘着一部ARMORDRESS離開了

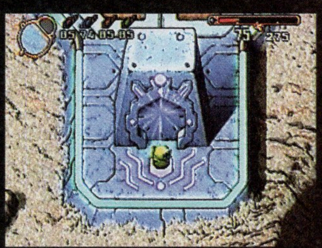












MOON BAY。這時便要回機倉駕另一部ARMORDRESS追它吧，不過先不要心急，到較下的石柱下取ATTACK CAPSULE，接着便乘上ARMORDRESS準備出發了。

BOOS　　ARMORDRESS SPACY（アーマードレス・スペッシー）

基本上對付這個BOSS並沒有什麼要注意的，按A便是機關砲，X便是CANNON砲，R便是加速。而主力攻擊其實只是CANNON砲，因為除了攻擊力高之外，它還有導向功能，玩者只要在回避了對手的攻擊之後，便可立即作出反擊，只要一直跟它保持距離便可以輕易取勝。

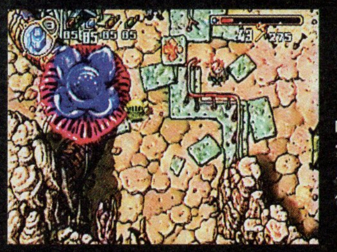
在戰勝了它之後，便會返回MOON　CONOLY，在MOON CONOLY外部的第二層右邊的位置，玩者可以得到一枚ATTACK CAPSULE，取了之後便利用STAR GATE返回FOG EDGE南的轉送點。

ITEM CHECK

ATTACK CAPSULE×2
DEFENSIVE CAPSULE
ROAR STONE

COME TO THE END

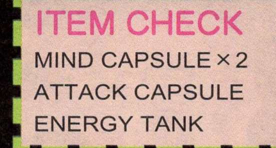
最後一次的ITEM COLLECT了，玩者第一個目的地應該是METAL HEAVEN，不過因為霧之塔被觸手所破壞，所以玩者要利用ROT'S酒吧外的巨型植物前往METAL HEAVEN，到了





METAL HEAVEN之後便往商店走，在當中以600G買下ATTACK CAPSULE，以及玩者在給他一定的ELEMENT之後便可以得到一枚MIND CAPSULE，在得了這兩件道具之後便可以利用在右方的

大砲送，前往霧之塔12F後便使用電梯返回地下，在霧之塔入口旁有一個通道可以到達B1F，在內可以得到MIND CAPSULE，而另外在最右邊的水道入口中，玩者使用FREEZE LASER令水面結冰後，便進入房間使用SUPER ROAR取得ENERGY TANK。







FOGNA B61F

要到FOGNA B1F的話，必先由FOGNA 1F的深處前往，玩者搬開了石頭之後，便可以利用升降機到FOGNA B1F，到了B1F後便要向右邊走，使用SUPER ROAR後便可以利用另一部升降機往B61F。到了B61F之後便走到到最左邊的入口，乘搭輸送台到對面並進入房間將其內的敵人擊倒後，下方的門便會開啟，沿路往下走啟動了回轉機關之後，接着便折回輸送台向下走，然後便向右，便可以到達右邊的位置。到了之後玩者應該轉乘下方的輸送台到下方，然後令輸送台前往左方的位置，進了房間之後玩者可以得到一枚ATTACK CAPSULE，之後玩者便利用升降機前往B62F了。

到達了B62F便一直向右邊走，到了新房間之後便使左上的輸送台前往左下角，然後便使它到右下角；接着便踏上另一個輸送台，先令它到達右上方，然後順序左上、左下，再使向加移，最後向上便可以的了。

一直走的話，便可以在附圖的位置得到另一個SUB TANK了，而在這一個房間內，玩者要將石柱移來移去才可以通過這　，先將右邊的石柱推上一點，然後便將在旁的石柱推到左下角的位置，接着將方才的石柱再推到左下角的位置，之後便將最右上角的石柱拉到右下角，最後只要將塞着出口的石柱拉開便可以的了，而到這　的目的便是要取得GRAVITY SHIELD在得到了它之後，便可以返回B61F。



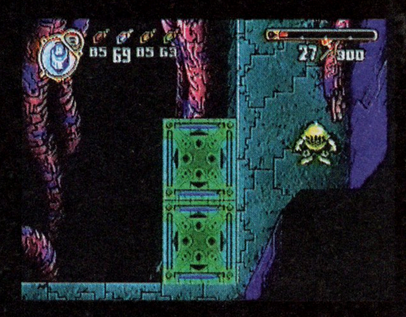


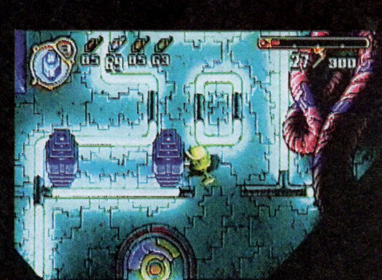






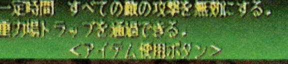
回到了B61F後，便向左邊走，在進了房間之後便使用GRAVITY SHIELD向上走過重力場，在取得了DEFENSIVE CAPSULE之後便可離開這　，利用輸送台前往右邊後再往上移，接着便進入右邊的房間，使用GRAVITY SHIELD進入重力場後便一直向上走。玩者又要拉石柱了，玩者先將靠左的石柱拉下一點，然後將右邊的石柱向左推，接着將方才的石柱推到右上方後，便可以離開這　，走出了這個房間之後，便啟動回轉機關，之後便可以向着FOGNA的最深部進發。在啟動了機關之後，便沿路折回輸送台的位置使它到右上方的位置，然後向左移，最後向下移便可以到達FOGNA最深部。







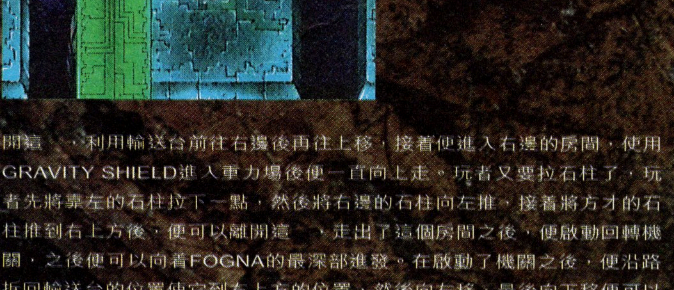












到了FOGNA最深部後沿路走，在到了右下角的時候，先變為SPIN型態使用SPIN DASH來繼續前進，因為當玩者一踏上那些路的時候，它們是會消失的，所以玩者要以最快速度離開這　，繞了一個圈之後，便可以左下方的位置取得ENERGY TANK，之後便可以進入左邊的房間沿路直上，便可以跟PHYSCO MOTHER對話，它說要消滅這一個星球，而它已不受它的設計者（即玩者）的控制了，之後它便將所有的力量注入一個新生命之中，而這個新生命便是最後的BOSS—NOMAN，玩者只要在加邊的房間離開便可以進入遊戲最後的部份了。在跟BOSS對戰之前，玩者不妨先回FOG EDGE西的商店中將DOUBLE STOCK買下，這樣便可以危急關頭時發揮幫助。



BOSS NOMAN ボスノマン

NOMAN在出場之後便會進行合體，之後便會開始戰鬥，玩者要記得對它有效的攻擊只有SUPER ROAR及近身攻擊。在戰鬥的初段，它是不太主動的，玩者應在這時候進行近身戰，攻擊它6~7次之後便要離開，或是見它一停下來的時候便回避。當它跳起時，在落地之後便會架起防護罩，不要走近啊，因為就連防護罩都有攻擊判定的，之後它便會使用LASER攻擊玩者，而玩者便要在它未攻擊之前便應轉為SPIN型態，待一會便使用SPIN DASH逃到它的背後，等待下一次攻擊的機會。

當它受了一定程序的攻擊之後，它的攻擊模式便會有所改變，在跳起的時候它也會放出LASER攻擊玩者，其LASER也會引起爆風，所以玩者看清LASER的範圍之後便要盡快回避了。除此之外，它也會在防護罩保護之下從背部放出一些東西攻擊玩者，而且有輕微的導向性質。玩者只要站在不動一會，然後走開便可避開。隨着它的攻擊越來越猛烈，距離消滅它的日子也不遠，加把勁啊！

在打倒了NOMAN之後，玩者便回到月球，利用MOON CONOLY上的力量來消滅在地上的FOGNA，從此主角便留在了月球，在MOON CONOLY上生活下去……

TEXT：炒車仔—MARKS



PS
製造商：SQUARE
售價：358港元　　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM

最速之男的真面目

11th NIGHT～Revival of The LEGEND

由於赤碕在飛車黨們身上得知DARKNESS GP將會在SPENCER'S TESTCOURSE附近的紅色貨倉舉行，而赤碕為了想得知那隻磁碟當中的秘密，所以他便朝着紅色貨倉方向進發。

WON-TEC的D-Project計劃負責人兼統合EURO冠軍的ジュナイダー為了想知道赤碕的實力而進行比賽。他的車將會FLAT6-36T的高性能引擎，而勝負就視付引擎的性能而定，如不能到這場比賽中取得勝利，Darkness GP亦不會開始。

贏了ジュナイダー之後，Darkness便會正式開始。在這場比賽中共有4名對手，雖然比橫濱GP還要少1人，但對手的實力卻十分之強，他們會利用人釘人的方法來封殺赤碕，這點要小心。



由於敵車的最高速度都是很高，而低速加速力卻很差的關係，應該裝備一些令低回轉區域的加速力增加的PARTS。

當制勝了Darkness而休息期間，突然有輛Diablo-Zeta出現，而且進行比賽。Diablo-TUNE基本上重視於最高速度，而不理會加速力的傾向，所以開始時衝前的戰法會比較有利，如取勝就可取得Aero-Diablo這部件。在比賽之後。赤碕失去的記憶再次出現，當中更有10件前駕駛着那輛Diablo-Zeta。由於想回來的記憶十分混亂，令他連想知道的磁碟解析結果都忘記了便逃走了。

逃出了的赤碕因疲倦而睡着了。這個時候，石川與楠木出現在那赤碕身處的地方，雖然二人感覺不到的赤碕位置，但他們的目的是為了追殺赤碕而來。赤碕在感到不安的氣氛而打開兩眼，見到石川他們開始感到驚恐。石川因不相信在這破爛的地方沒有Diablo-TUNE，所以不相信赤碕所説的説話。赤碕由對石川他們記的言動中，想回有關過去在這破爛地方的記憶，不過記憶的影像開始暗淡起來，而見不到任何東西。見到赤碕開始搖動的石川當初的目是為了襲擊他而來，但因為在這剎那間，黑衣人的出現而被阻止了。最後赤碕被黑衣人強行帶上車送走。

黑衣人連忙到達WON-TEC大廈。赤碕在見到ウォン•リー和ジュナイダー之後，ジュナイダー便開始説有關Diablo的事實。WON-TEC的實體原來是一間名為BIO TECHNOLOGY的開發企業，而D-Project所使用的技術就是開發這計劃時發明的可以抑制人類恐怖感情的新藥。這個計劃中誕生的新藥名為「Diablo」，由於製藥








過程中會出現失誤的危險，所以需要尋找實驗體進行實驗。為了集合一班實驗體而減低成本，所以以橫濱最速—Diablo-TUNE之傳説作號召，不過實驗體卻在意外中紛紛死亡，而當中唯一個能夠仍然生存的人就是赤碕，這樣赤碕就成為了Diablo完成的最後希望。沒有被動搖的赤碕沒有考慮的急速逃出那裏。

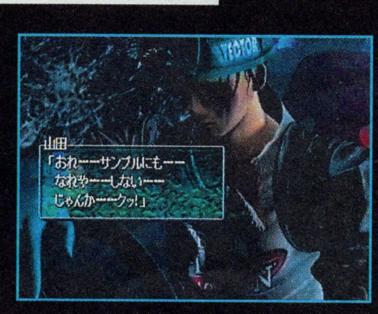


LAST NIGHT~The Long Good-Bye~

逃出WON-TEC的赤碕在逃脱時卻暈倒了，但當醒過來的時候，赤碕見到自己已被山田帶走。雖然山田已身受重傷，亦連同倒下來的赤碕一起逃走。鈴木和田本都成為了Diablo的實驗品，而且山田更清楚他們被捉到BAYLAGOON TOWER，由於山田亦是實驗體，所以無法追蹤他們。不過他説完整件事後，便暈倒了。赤碕於是急忙的召喚救護車，將山田送往醫院。赤碕為了救助自己的同伴，而決定前往BAYLAGOON TOWER。







在走向TOWER的時候，卻被WON-TEC的人和青山中途攔截。青山為了解救隊中的財政困難，於是和WON-TEC達成協議，將再次舉行UNOFFICIAL RACE來訓練赤碕。如想到達TOWER則需要在著重勝利的UNOFFICIAL RACE中取得「橫濱最速之男」的稱號或以上才可。當條件達成了之後，赤碕突然嗅到藥味而暈倒。





稱號提升的方法

在晚上的最初必需取得一個飛車黨的稱號。實際上這個稱號是ENDING分支的關鍵地方，如想看到真正的ENDING，就需要達成最低條件—取得最高的稱號「ゲイル ア モーメント(GAIL A MOMENT)」，不過玩者是不可能想看就看到，因為遊戲中是沒有確認DATA，所以無法知道飛車黨點數。當這個點數增加之後，就可到ANCIENT BAY看到自己現時的稱號。點數計算方面，當完成一個UNOFFICIAL RACE就可取得兩點，而在特定EVENT BATTLE中勝出便可取得一點。取得ゲイル ア モーメント就有第一ENDING，而將UNOFFICIAL RACE完全CLEAR就可見真ENDING。







飛車黨點數	稱號
0~3	名も無き走り屋
4~9	うわさの走り屋
10~18	孤高の走り屋
19~29	至高の走り屋
30~41	グレーテッドウォーリア
42~83	橫濱最速の男
84~99	クレイジードライバー
100~	ゲイル ア モーメント

FINAL NIGHT~The End of SweetDream



赤碕在由神秘機械包圍的部屋中醒過來後，便發現在那裏有一塊巨型的屏幕，而屏幕中可以看到ジュナイダー與ウォン•リー的樣子。他（藍衣的赤碕）就是10年前的最速傳說之男，而WON-TEC為了讓D-Project在將來再次展開研究，於是將10年前的赤碕進入冬眠狀態。現在赤碕的性格就是在冬眠中的「他」被人工移植的。因為赤碕聽了這些說話而失控，飛奔的衝出這個房間。

失去意識的赤碕在擺放了石川與楠木屍體的牢獄中，見到一個稱為DRIVE的人，但不久後便倒在地上。之後，醒過來的赤碕見到眼前出現了田木與鈴木的面貌，原來赤碕在無意識之間救了他們二人。在他們認為安全的情況下，警報器突然響起，而且TOWER更在五分鐘之後被摧毀。在這個時候，赤碕需要駕駛自己的車在有限的時間中逃出TOWER。每層都只有一分鐘的時間限制，而層數則共有三層。由於只要在限定時間內完成便可，所以應該重視低速的加速力上，不過要小心當中的直角彎位。

ウォン•リー和ジュナイダー在剛從TOWER中逃出來的赤碕面前出現。雖然赤碕想殺死ウォン，但在出手之前已被ジュナイダー用槍擊斃。原來他殺死所有和Diablo有關的人是為了將Diablo帶回歐洲，而壟斷整個地下市場。另外他在北海道所殺男人就是一名叫川志摩サトル的D-Project最高研究員。當知道所有事件之後，赤碕就要和ジュナイダー比賽。這場比賽要注意的就是賽道，由於賽道狹窄，而很難進行超越他，所以需在開始時取得帶頭的優勢。

在與ジュナイダー比賽解決後，赤碕的前面出現了一輛RS2000，而駕駛的就是川志摩葵。她在開始時便說出驚人的事實，原來她不單是WON-TEC的創辦人，亦是10前赤碕的戀人。在Diablo的製作中，利用數個實驗體來做實驗，都是由她指示的，這是為了報復父親因飛車黨而死亡的仇，而與她的哥哥サトル共謀的計劃。最後她便與赤碕比賽，由於她的車不會加速，所以可以簡單的贏了。

比賽完結後，回復意志的藤沢便和赤碕說，自己所追求的橫濱最快一即赤碕本人，希望以後可以和赤碕再次一起賽車，而說完之後藤沢便暈倒了。赤碕有個為何葵會將Diablo給最愛的藤沢。當赤碕正想問葵之際，原來葵已將藤沢放到助手席上而準備開走。不過赤碕卻發現葵利用了Diablo可以抑制恐怖感的特性來自殺，於是便開車阻止葵自殺。

無法取得「ゲイル ア モーメント」稱號	比賽後進入NORMAL ENDING
取得「ゲイル ア モーメント」稱號	比賽後進入灣岸線EVENT

赤碕在阻止葵自殺之後，原來她希望用死來彌補自己所犯的過錯，而赤碕在看到葵與藤沢擁抱時，卻感覺到從心裏發出的滿足。不過身為飛車黨的赤碕心裏感到一份飢餓，現在的赤碕為了滿足飢餓的10年前赤碕而在灣岸線上進行最後的決鬥。

HIGH SPEED DRIVING RPG





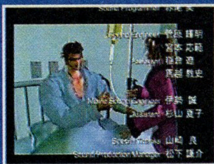
THE END













UNIT&PARTS

ENGINE UNIT

UNIT NAME	SOCKET 數(初期值)	SOCKET 數(最大值)	最大LEVEL	重量(kg)	Mark	必須RP	Item Message	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
16-4E	3	7	8	120	NA	4300	85ps/12.0kg/m	○	○	○	○		○			○	○	○
16T-4E	3	7	6	130	TURBO	6500	131.5ps/16.0kg/m			○	○	○	○		○	○	○	○
3000A	3	7	6	280	NA	9500	192.6ps/31.1kg/m		○									
3200-D	3	7	8	365	NA	10500	105.5ps/22.5kg/m				○	○	○			○	○	○
3200-TD	3	7	8	365	TURBO	14500	139.5ps/27.9kg/m									○	○	○
5000E	4	8	9	310	NA	14500	288.2ps/44.6kg/m											○
7000-D	3	7	6	795	NA	10000	195.9ps/51kg/m				○	○	○			○	○	○
7000-TD	3	7	6	795	TURBO	25900	249.9ps/59kg/m									○	○	○
7100L	4	8	9	355	NA	21500	374.7ps/63.6kg/m									○	○	○
B13T	3	7	8	175	TURBO	10000	205.0ps/27.5kg/m					○	○		○	○	○	○
B13T-280	4	8	9	180	TURBO	14000	279.4ps/32kg/m						○			○	○	○
B13T-NEW	4	8	6	180	TURBO	13000	2685.8ps/30kg/m						○		○	○	○	○
B20-TT	4	8	9	215	TURBO	14000	282.2ps/41kg/m										○	○
BA16	3	7	8	155	NA	6500	167.4ps/16.0kg/m	○			○	○	○			○	○	○
Backyard1.6	4	8	6	155	NA	7000	131.5ps/15.6kg/m								○	○	○	○
BB16-R	4	8	6	155	NA	7500	181.8ps/16.3kg/m	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
BC18	3	7	8	165	NA	7000	180.ps17.8/kg/m		○	○	○	○	○			○	○	○
BC18-R	4	8	6	165	NA	8000	200.9ps/19kg/m				○	○	○		○	○	○	○
C18A-T	4	8	6	165	NA	8750	175ps/23kg/m	○	○		○	○	○			○	○	○
CB32	4	8	9	215	NA	28000	280.5ps/31kg/m									○	○	
DB15	3	7	6	120	NA	5000	130ps/14.2kg/m	○		○								
DB15-LEV	3	7	6	115	NA	4800	105ps/13.6kg/m	○	○	○	○	○	○			○	○	○
DIA-280TD	3	7	8	235	TURBO	11500	140ps/32.0kg/m	○	○									
DIA-300VG	4	8	8	310	NA	10000	184.9ps/27.0kg/m				○		○					
DIA-350EVO	4	8	9	310	NA	14000	280.3ps/35.5kg/m				○	○	○			○	○	○
DIA-4G	3	7	9	195	TURBO	14500	280.3ps/38kg/m								○	○	○	○
DIA-4G Lo	4	8	9	195	TURBO	14000	280.3ps/38kg/m											○
DIG-6G	0	0	0	240	TURBO	14800	279.6ps/43.5kg/m									○	○	○
E20J	3	7	9	180	TURBO	12000	276.6ps/33.5kg/m								○			
E20J-ST	3	7	9	180	TURBO	14000	281.2ps/36.0kg/m									○	○	○
E22J	4	8	6	185	TURBO	18000	280.5ps/37kg/m											○
F-1G	3	7	8	180	NA	7800	139.7ps/18.5kg/m	○	○	○	○						○	○
F-3S	3	7	6	170	NA	7000	139.8p1s/19.0kg/m	○	○	○	○		○				○	○
F-5L12	2	6	9	315	NA	35500	380.1ps/48kg/m									○	○	○
FA23	0	0	0	185	NA	9900	162.7ps/21.8kg/m		○									
FC20	0	0	0	175	NA	19800	250.3ps/22kg/m						○		○			
FLAT6-36T	0	0	0	225	TURBO	34500	364.6ps/52kg/m									○	○	○
Forth-16	3	7	8	160	NA	17500	199.8ps/19.3kg/m									○		
FZ20	3	7	8	180	NA	7500	127.7ps/15.8kg/m				○							○
G-1J	4	8	8	205	NA	10000	188ps/26kg/m				○	○				○	○	○
G-2J	4	8	6	215	NA	11000	219.5ps/30kg/m				○	○	○		○	○	○	○
G-3S SW2	4	8	8	175	NA	10000	189.6ps/21kg/m		○	○	○	○	○		○	○	○	○
G-3S VT	4	8	6	195	NA	11500	211.4ps/22kg/m				○	○	○					
G-4A86	3	7	8	155	NA	5500	117ps/13.7kg/m	○										
G-4AF-SPL	2	6	8	155	NA	6500	125ps/15.2kg/m	○	○	○	○				○	○	○	○
GT-1J tuned	0	0	0	240	TURBO	19500	289.3ps/39.8kg/m				○	○	○		○	○	○	○
GT-3S WR	0	0	0	215	TURBO	58000	300.9ps/52kg/m					○	○		○	○	○	○
K24A	3	7	8	185	NA	7500	157.3ps/22.1kg/m										○	○
KA6	2	6	6	90	NA	3500	56.6ps/6.1kg/m		○									
KA6-T	3	7	6	95	TURBO	5000	63.5ps/10.5kg/m	○	○	○	○		○			○	○	○
L-4V12	2	6	9	250	NA	19000	357.9ps/37kg/m			○	○	○	○	○		○		
R25B-32	3	7	6	185	NA	9000	180ps/23kg/m	○										
R25B-T33	4	8	6	195	TURBO	9500	240.3ps/30kg/m					○	○			○	○	○
R25B-T34	4	8	9	195	TURBO	10500	269.6ps/35kg/m					○						○
R26B-MOVE	0	0	0	220	TURBO	47000	799.5ps/70kg/m											○
R26B-TT32	4	8	9	210	TURBO	14000	280.3ps/36kg/m									○	○	○
R26B-TT33	4	8	9	210	TURBO	14000	280.3ps/37.5kg/m						○		○	○	○	○
R26B-TT34	4	8	9	210	TURBO	14500	293ps/40kg/m										○	○
RK18	0	0	0	160	NA	11500	119.7ps/16.8kg/m				○							
S16R	0	0	0	155	NA	7500	169.5ps/16.5kg/m	○	○	○	○							
S20R	4	8	8	170	NA	8000	160.5ps/19.2kg/m	○	○	○	○	○	○			○	○	○
S20R-Ave	3	7	6	170	NA	8000	144.2ps/18.2kg/m	○	○	○	○		○			○	○	○
S20R-Ave4	3	7	6	170	NA	8000	139.7ps/19kg/m	○	○	○	○		○			○	○	○
S20R-T	4	8	6	190	TURBO	11000	203.4ps/28kg/m			○	○	○	○		○	○	○	○
S20R-TR	4	8	8	190	TURBO	12000	250.3ps/28kg/m						○			○	○	○
V30-Alpha	4	8	6	195	NA	11000	219.5ps/27.5kg/m											○
V30G	3	7	8	220	NA	11500	230.4ps/27.8kg/m				○	○	○			○	○	○
V30G-MD4	3	7	9	230	TURBO	37500	315.7ps/39kg/m											○
V30G-TT	2	6	9	230	TURBO	14000	280.3ps/39.6kg/m					○	○			○	○	○
V8675	4	8	6	405	NA	11000	210.3ps/37.5kg/m										○	
Z16C	3	7	6	140	NA	5800	120.6ps/14.7kg/m	○	○	○	○		○			○	○	○

ENGINE PARTS

TURBO

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Baby-Gang	4	1200	1500~5000回轉之加速提升1.25倍				○	○	○			○	○	○
Fire	4	2500	1500~5000回轉之加速提升1.4倍									○	○	○
Rabitt	4	1200	1500~5000回轉之加速提升1.2倍									○	○	○
Smooth	4	1800	1500~5000回轉之加速提升1.2倍								○			
Stream	4	1800	1500~5000回轉之加速提升1.3倍									○	○	○
T-3000	4	1200	2000~5500回轉之加速提升1.2倍				○	○	○			○	○	○
TC-12	4	1200	1000~4500回轉之加速提升1.2倍			○	○		○					
Black Cat	6	1500	3000~6000回轉之加速提升1.3倍									○	○	○
Cracker	6	1500	3000~6000回轉之加速提升1.35倍										○	
Kamikaze	6	2400	3000~6000回轉之加速提升1.4倍										○	○
T-5000	6	1500	3500~6500回轉之加速提升1.3倍				○	○	○			○	○	○
TC-13	6	1500	2500~5500回轉之加速提升1.3倍				○	○	○			○	○	○
Thunder	6	3200	3000~6000回轉之加速提升1.5倍				○		○			○	○	○
Bizzard	8	4000	4500~7500回轉之加速提升1.65倍									○	○	○
Buffalo	8	2200	4500~7500回轉之加速提升1.4倍									○	○	○
T-6000	8	2200	5000~8000回轉之加速提升1.4倍										○	○
TC-14	8	2200	4000~7000回轉之加速提升1.4倍			○	○		○			○	○	○
Tomahawk	8	2200	4500~7500回轉之加速提升1.6倍									○	○	
Tough Guy	8	2200	4500~7500回轉之加速提升1.45倍						○			○		
32-Rocket	16	6000	6000~9000回轉之加速提升1.7倍											○
Iron Man	12	3800	6000~9000回轉之加速提升1.55倍									○	○	○
Mammoth	12	3800	6000~9000回轉之加速提升1.5倍									○	○	○
T-7500	12	3800	6000~9000回轉之加速提升1.5倍									○	○	○
TC-15	12	3800	5500~8500回轉之加速提升1.5倍									○	○	○
Chameleon	8	5500	渦輪切換令全區域的Torque上升										○	○
Meteor	12	2500	中型turbo兩台令中轉區域的Torque上升											○
Pegasus	12	4500	小型+大型turbo令低高轉區域的Torque上升									○	○	○
Twins	8	1200	小型turbo兩台令低轉區域的Torque上升									○		

Super Chager

PARTS NAME	重量(kg)	壓縮率	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Achilles-SC	18	1	1500	令低回轉區域頂峰的Torque上升									○	○	○
Hercules-SCT	26	1	3000	加turbo令全回轉區域的Torque上升				○	○	○			○	○	○
Neptune-SC	48	2	5800	令低回轉區域的Torque爆發性上升										○	
Titan-SC	26	1	2500	令低回轉區域的Torque大幅上升									○	○	

PISION

PARTS NAME	壓縮率	必要RP	ItemMessage 1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L	
HiComp/1	1	300	"壓縮率增加 1,High Cam裝備時的必需品"				○	○	○			○	○	○
HiComp/2	2	800	"壓縮率增加 2,High Cam裝備時的必需品"						○			○	○	○
LoComp/-1	-1	300	"壓縮率減少,Turbo裝備時的必需品"			○	○	○	○			○	○	○
LoComp/-2	-2	800	"壓縮率減少,超大型Turbo裝備時的必需品"											○

ROTOR

PARTS NAME	壓縮率	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
LoRotor/-1	-1	500	"壓縮率減少,Turbo裝備時的必需品"								○	○	○	
LoRotor/-2	-2	1000	"壓縮率減少,超大型Turbo裝備時的必需品"									○	○	○

ECU

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Autobahn	0	1350	"中速重視,中回轉區域上昇10%,Revlimit+1000rpm"								○	○	○	○
BaySide SPL	0	1200	"中速重視,中回轉區域上昇8%,Revlimit+1000rpm"	○		○						○	○	○
Club-Sport	0	1000	"低速重視,低回轉區域上昇7%,Revlimit+1000rpm"	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
DRAG-ECU	0	1500	"400米比賽用,高回轉區域上昇11%,Revlimit+1250rpm "		○							○	○	○
Hi-Tech	0	2300	"PowerUp用,全區域Power上升,+1500rpm "									○	○	○
Hunaudieres	0	1500	"高速型,高回轉區域上昇12%,Revlimit+1500rpm "									○		○
PasswayECU	0	850	"中速重視,中回轉區域Power上昇4%,Revlimit+500rpm "	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Simple-Tech	0	1800	"PowerUp用,全回轉區域之POWER上昇,+1000rpm"	○								○	○	○
WindingECU	0	1200	"Winding用,中速之Pick-Up重視"								○		○	○

AIR CLEANER

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
AirFiter	0	35	低回轉Torque微升						○				○	
AirImpact	0	180	POWER最大上昇6%				○				○	○	○	○
Cleaner-X	0	100	POWER最大上昇4%	○	○	○	○				○	○	○	○
EmeraldFlow	0	150	POWER最大上昇5%	○		○			○			○	○	○
MagicMash	0	50	POWER最大上昇2%	○	○	○	○		○		○	○	○	○
PowerIntake	0	80	POWER最大上昇3%	○	○	○	○	○	○			○	○	○

MUFFLUR

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
ARROW-JET	0	1500	"全區域排氣率上昇,Torque上昇"		○	○	○					○	○	○
BAKURAI	0	700	高回轉Torque上昇			○			○			○		
EXT-55	0	450	1000~5000回轉之加速力上昇	○	○	○			○		○	○	○	○
EXT-65	0	500	2000~6000回轉之加速力上昇	○	○	○	○		○			○	○	○
EXT-75	0	550	3000~7000回轉之加速力上昇	○	○	○	○	○	○			○	○	○
EXT-85	0	600	4000~8000回轉之加速力上昇	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
EXT-95	0	700	5000~9000回轉之加速力上昇	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
EXT-110	0	850	6000~10000回轉之加速力上昇				○	○	○		○	○	○	○
Flat Out	0	1800	高回轉Torque上昇								○	○	○	
Lo-Boost	0	1000	1000~4000回轉之加速力上昇						○		○	○		○
Mid-Boost	0	1100	3000~6000回轉之加速力上昇								○	○	○	○

BORE UP

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
BoreUp/100	0	1500	"排氣量上昇,全區域Torque上昇"				○	○	○		○	○	○	○
BoreUp/200	0	2000	"排氣量上昇,全區域Torque上昇"								○	○	○	○
BoreUp/400	0	3000	"排氣量上昇,全區域Torque上昇"									○	○	○

Super Chager

PARTS NAME	重量(kg)	壓縮率	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Achilles-SC	18	1	1500	令低回轉區域頂峰的Torque上升									○	○	○
Hercules-SCT	26	1	3000	加turbo令全回轉區域的Torque上升				○	○	○			○	○	○
Neptune-SC	48	2	5800	令低回轉區域的Torque爆發性上升										○	
Titan-SC	26	1	2500	令低回轉區域的Torque大幅上升									○	○	

HI-LIFT CAM

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
HiCam-H/-2	0	3000	"低速Torque下降,高速Torque增加"						○			○	○	○
HiCam-L/-1	0	1100	低速Torque上昇			○	○	○			○	○	○	

PORT

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
BridgePort	0	1150	全區域Torque上昇				○	○		○	○			
Peri-Port	0	2300	全區域Torque大幅上昇							○			○	
PortPolish	0	500	全區域Torque上昇	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○

CARBURETOR

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
TwinCrab	0	2980	全區域Torque上昇									○	○	○

FLY WHEEL

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
FW-PeeWee	-2	650	Engine反應上昇&輕量化											○
FW-PRO	-5	950	Engine反應飛躍上昇								○			
FW-SPORTS	-1	450	Engine反應上昇&輕量化	○	○		○	○	○			○	○	○

SPECIAL

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
MiraclePower	0	450	"Turbo Lag減低,Torque微昇"								○			

CHASSIS UNIT

UNIT NAME	SOCKET 數(初期值)	SOCKET 數(最大值)	最大LEVEL	重量(kg)	必須RP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Front engine Front drive																
Type-660	2	6	8	540	4500	○	○	○	○		○			○	○	○
Type-Ave	3	7	8	945	8200	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Type-CVC	3	7	6	790	6800	○			○	○	○			○	○	○
Type-CVCR	3	7	8	740	7500	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Type-CVL	3	7	8	680	6500	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Type-CVV	3	7	8	705	6800	○	○	○								
Type-GRA	4	8	6	760	7800		○	○	○	○	○			○	○	○
Type-GRAR	3	7	6	760	7800				○	○	○		○	○	○	○
Type-GRT	3	7	8	715	7200	○	○	○	○		○			○	○	○
Type-GRX	3	7	6	735	7500	○	○	○	○		○			○	○	○
Type-MGT	3	7	6	485	5200				○	○	○					
Type-SS1	3	7	6	790	9800	○	○	○	○		○				○	○
Type-SS2	3	7	8	825	9800		○	○	○	○	○			○	○	○
Type-SS3	4	7	6	835	9800				○		○		○	○	○	○
Type-STS	3	8	8	635	5500	○	○	○	○		○			○	○	○
Type-STV	3	7	6	700	5800			○	○	○	○		○	○	○	○
Type-VZR	2	2	0	790	8200	○	○	○	○							
Front engine Rear drive																
Type-13S	4	8	6	820	7800	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Type-14K	4	8	6	860	8400			○	○	○	○		○	○	○	○
Type-14Q	4	8	8	820	7900	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Type-32GT	4	8	6	900	9800	○		○		○	○		○	○	○	○
Type-33GT	4	8	8	905	11400					○						
Type-86	3	7	8	625	5200	○	○	○					○	○	○	○
Type-BD	4	8	8	925	11800									○	○	○
Type-C7	4	8	6	880	9200					○	○		○	○	○	○
Type-COS	4	8	6	1160	9800									○	○	○
Type-D7	4	6	8	875	9500						○		○	○	○	○
Type-DV	4	8	6	1015	14500		○								○	○
Type-HS20	4	8	6	835	25500								○			
Type-MK-S	4	8	8	920	10000				○	○	○		○	○	○	○
Type-MK-V	4	8	6	1000	10000					○	○		○	○	○	○
Type-MK20	3	7	8	875	8300	○	○	○	○						○	○
Type-MK30	4	8	6	1000	11500						○			○		
Type-RS	4	8	8	750	7200				○					○		○
Type-RZ	4	8	8	1035	12800					○	○		○	○	○	○
Type-SZ	4	8	6	1005	11600				○		○			○	○	○
Type-TRK	4	8	8	1615	13500				○	○	○			○	○	○
Type-VIP	4	8	6	1050	27800										○	
Type-Zeta	4	8	6	1065	10500				○	○	○			○	○	○
Midship engine Rear drive																
Type-AW1	2	2	0	710	10500	○	○	○	○							
Type-Bee	2	6	8	510	5800									○		
Type-EL	1	1	0	415	28000				○					○		
Type-EURO	2	6	6	460	19500								○	○	○	○
Type-F12	4	8	8	925	49800									○	○	○
Type-HS	3	7	8	865	45000									○	○	
Type-SW2	4	8	6	840	11500				○							○
Type-SW2T	4	8	8	870	12500					○	○		○	○	○	○
Rear engine Rear drive																
Type-Bus	4	8	6	4275	15500				○	○	○			○	○	○
Type-Coro	3	7	8	545	6200	○										
Type-POR	4	8	8	905	32500									○	○	○
4Wheel drive																
Type-324	4	8	8	1020	15500				○						○	
Type-32R	4	8	6	1090	18500					○	○			○	○	○
Type-33R	4	8	8	1105	19500					○						
Type-664	3	7	6	565	4800			○	○	○	○			○	○	○
Type-Ave4	3	7	8	1035	8700	○	○	○	○		○			○	○	○
Type-ELE	3	7	6	1380	11000	○	○		○		○			○	○	○
Type-ELE2	4	8	8	1260	11800				○	○	○			○	○	○
Type-EV5	4	8	8	965	14800								○	○	○	○
Type-EV5R	4	8	6	865	14800									○	○	○
Type-FOUR	4	8	8	985	17500									○		○
Type-FWR	1	1	0	595	22500									○		
Type-MD4	1	1	0	795	29500											○
Type-WR	4	8	6	865	14500								○	○	○	○
Type-WR22	4	8	8	880	22500											○
Move-33R	1	1	0	1105	38500											○

CHASSIS PARTS

TIRE

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
CityCruise	0	300	抓地力↑↑控制↑	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
DragPower	0	650	抓地力↑↑↑↑↑控制↑									○		
Ecology	0	150	抓地力X 控制X	○	○	○	○		○			○	○	○
Final Weapon	0	2000	抓地力↑↑↑↑控制↑↑↑↑									○	○	○
GentleRoad	0	200	抓地力↑控制↑↑	○	○	○	○		○			○	○	○
GP2000	0	350	抓地力↑↑控制↑↑	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
GP5000	0	900	抓地力↑↑↑控制↑↑						○		○	○	○	○
Monze	0	1600	抓地力↑↑↑↑控制↑↑											○
Patriot	0	1000	抓地力↑↑↑控制↑↑↑								○	○	○	○
Scud	0	400	抓地力↑↑控制↑↑↑	○	○	○	○	○	○			○	○	○
SharpShooter	0	800	抓地力↑↑↑控制↑						○		○	○	○	○

WHEEL

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
AirPentagon	-6	5000	車輪1.5kg輕量化									○	○	○
BlueMesh2	-2	1700	車輪500g輕量化						○			○	○	○
FlyingRed	-1	650	車輪250g輕量化						○					
FlyingSaucer	-1	600	車輪250g輕量化	○	○	○	○	○	○			○	○	○
FlyingWhite	-1	650	車輪250g輕量化											○
FlyingYellow	-1	650	車輪250g輕量化				○					○	○	○
Independence	-6	5000	車輪1.5kg輕量化						○		○	○	○	○
MgMesh	-6	5000	車輪1.5kg輕量化								○	○	○	○
PentaBlue2	-2	1700	車輪500g輕量化											○
Pentagon	-1	600	車輪250g輕量化	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Pentagon2	-2	1600	車輪500g輕量化								○	○	○	○
PentaRed	-1	650	車輪250g輕量化				○							
PentaWhite2	-2	1700	車輪500g輕量化				○		○					
PentaYellow	-1	650	車輪250g輕量化										○	
RedMesh2	-2	1700	車輪500g輕量化									○		○
SilverMesh	-1	600	車輪250g輕量化	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
SilverMesh2	-2	1600	車輪500g輕量化						○		○	○	○	○
Spider	-1	600	車輪250g輕量化	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Spider2	-2	1600	車輪500g輕量化			○	○		○		○	○	○	○
Talantura	-6	5000	車輪1.5kg輕量化								○	○	○	○
TirBlue	-1	650	車輪250g輕量化											○
Trigon	-1	600	車輪250g輕量化	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Trigon2	-2	1600	車輪500g輕量化						○		○	○	○	○
TrigonMg	-6	5000	車輪1.5kg輕量化									○	○	
TirRed	-1	650	車輪250g輕量化											○
TirRed2	-2	1700	車輪500g輕量化						○			○	○	○
TirWhite	-1	650	車輪250g輕量化				○	○	○			○	○	○
TirWhite2	-2	1700	車輪500g輕量化										○	○
TirYellow	-1	650	車輪250g輕量化				○							
TirYellow2	-2	1700	車輪500g輕量化									○	○	
U.F.O.	-2	1600	車輪500g輕量化			○	○	○	○		○	○	○	○
U.F.O.Blue	-2	1700	車輪500g輕量化										○	
U.F.O.Red	-2	1700	車輪500g輕量化				○							
U.F.O.Yellow	-2	1700	車輪500g輕量化										○	
WhiteMesh	-1	650	車輪250g輕量化									○		
WhiteMesh2	-2	1700	車輪500g輕量化			○					○	○	○	
YellowMesh2	-2	1700	車輪500g輕量化								○	○	○	

SUSPESION

PARTS NAME	Grand Clearance(cm)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
BOYS-SUS	0	700	SUSPENSION硬度↑↑↑	○	○	○								
Dimension-1	-1	950	SUSPENSION硬度↑↑↑				○				○	○	○	○
Dimension-2	-2	1200	SUSPENSION硬度↑↑↑↑								○	○	○	○
Dimension-3	-3	1500	SUSPENSION硬度↑↑↑↑↑								○		○	○
Dimension-4	-4	1800	SUSPENSION硬度↑↑↑↑↑↑										○	○
MiniTech	0	650	SUSPENSION硬度↑↑											○
RS-Cobra	-2	1000	SUSPENSION硬度↑↑									○	○	○
RS-Shinobi	-3	1300	SUSPENSION硬度↑↑↑										○	○
RS-Sneaker	-1	850	SUSPENSION硬度↑	○	○	○	○	○	○			○	○	○
RS-Wizard	-4	1600	SUSPENSION硬度↑↑↑↑										○	○
SpeedTech-J	-1	900	SUSPENSION硬度↑↑			○	○	○	○			○	○	○
SpeedTech-Pro	-4	1700	SUSPENSION硬度↑↑↑↑↑									○	○	○
SpeedTech-R	-3	1400	SUSPENSION硬度↑↑↑↑								○	○	○	○
SpeedTech-S	-2	1100	SUSPENSION硬度↑↑↑								○	○	○	○
TigerFoot	-3	1600	SUSPENSION硬度↑↑								○			
TougeChamp	-2	1200	SUSPENSION硬度↑								○		○	
TownWalker	0	600	SUSPENSION硬度↑	○	○	○	○		○			○	○	○
YOROSHIKU	-8	750	飛車黨使用						○			○		

GPS

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
GPS-MINI	10	3780	小型GPS									○	○	○
GPS-NAVI	25	1450	高級GPS			○	○	○	○					
NAVI-90	45	680	舊型GPS											○

BRAKE

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
BOYS-STOP	0	1980	BRAKE 制動力↑↑						○		○	○	○	○
Hard Pad	0	1000	BRAKE 初期制動力↑↑↑↑				○					○	○	○
HighwayPad	0	800	BRAKE 初期制動力↑↑↑				○		○			○	○	○
NBK-Sports	0	2250	BRAKE制動力↑↑↑					○	○			○	○	○
PRO-STOP	0	3380	BRAKE 制動力↑↑↑↑↑									○	○	○
StreetPad	0	600	BRAKE 初期制動力↑↑	○	○	○	○	○	○				○	○
TownPad	0	400	BRAKE 初期制動力↑	○	○	○	○	○	○					
Type-RS	0	2950	BRAKE 制動力↑↑↑↑								○	○	○	○
Type-ST	0	1550	BRAKE 制動力↑			○			○			○	○	○

STEERING

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
GrandCanyon	0	350	軚盤銳利度-1	○	○									
Lariat	0	600	軚盤銳利度+3									○		
MadSports	0	450	軚盤銳利度+2				○	○	○				○	
Route-36	0	320	軚盤銳利度+1	○	○	○	○		○			○	○	○

STRUT BAR

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
CarbonStrut	1	550	"碳製Strut Bar,高速穩定性上升"									○	○	○
StrutBar	3	250	"普通Strut Bar,高速穩定性上升"		○							○	○	○

LIGHT WEIGHT

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
C-Diet/10	-10	2500	車架10kg輕量化			○	○	○	○		○	○	○	○
C-Diet/20	-20	3500	車架20kg輕量化			○	○	○	○			○	○	○
C-Diet/30	-30	5000	車架30kg輕量化					○	○			○	○	○
C-Diet/40	-40	6500	車架40kg輕量化									○	○	○
C-Diet/50	-50	8000	車架50kg輕量化											○

MANUAL TRANSMISSION

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
MT-Gearbox	20	250	使用手動變速器	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○

CHASSIS PARTS

HIGH SPEED DRIVING RPG

BODY UNIT

UNIT NAME	SOCKET 數(初期值)	SOCKET 數(最大值)	最大LEVEL	重量(kg)	必須RP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
32typeGT	4	8	8	255	10500	○		○	○				○	○	○	
32typeR	4	8	9	255	11500					○	○			○	○	○
33typeGT	4	8	8	280	11500					○	○			○	○	○
32typeR	4	8	9	280	11500					○	○		○	○	○	○
86-Lev	3	7	8	165	4500			○					○	○	○	○
86-Thunder	3	7	8	165	4500	○	○	○	○				○	○	○	○
Avenue	4	8	6	275	7000	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Backyard-SP	3	7	8	135	17800								○	○	○	○
Black Dragon	4	8	6	200	17800									○	○	○
BUS	4	8	8	750	14500				○	○	○			○	○	○
Cancer	4	8	9	285	13000	○	○		○	○	○		○	○	○	○
Celine	3	7	8	220	10000	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
CoroCoro	3	7	8	180	8500	○			○					○		○
COSMIC	4	8	9	285	12500									○	○	○
CVC1600	3	7	8	195	5800	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Danger-V	4	8	6	255	15500		○								○	○
Dark2	4	8	9	285	13000	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Elephant	4	8	9	475	9500	○	○		○	○	○			○	○	○
Evo-2000G	4	8	6	230	10800								○	○	○	○
Germany RS	4	8	9	250	22500									○	○	○
GRA1800	3	7	8	215	6200	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
HighwayStar	3	7	6	210	27500									○	○	
Limousine	3	7	9	335	55000										○	
Micro-GT	3	7	8	145	4000				○	○	○			○	○	○
Monster-R	0	0	0	290	51500											○
RS2000	3	7	6	225	6500				○							○
RZ-3000	4	8	6	250	12500				○	○	○		○	○	○	○
Scuderia12	3	7	6	255	32700									○	○	○
Seven-FD	4	8	6	240	11500					○	○		○	○	○	○
Seven-RX	4	8	6	235	9000					○	○		○	○	○	○
Sil-14	3	7	6	220	7500	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
SOUTHER	3	7	8	205	36500											○
STAR	3	7	8	135	5000	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
SW-2000	4	8	6	215	7500				○	○	○		○	○	○	○
TRUCK	4	8	8	515	11800				○	○	○			○	○	○
Wagon660	3	7	8	135	3800	○	○	○	○	○	○			○	○	○
WR-2000	4	8	6	225	10500								○	○	○	○
X1800	3	7	6	225	7500	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Zeta3000	4	8	9	270	13500				○	○	○			○	○	○

BODY PARTS

WING

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
EX-Wing-A	1	1250	尾部下壓力上昇						○			○	○	○
EX-Wing-B	1	1500	令車身平衡之設計				○	○	○		○	○	○	○
EX-Wing-C	1	1750	最高速重視									○	○	○
EX-Wing-D	1	2000	下壓力重視								○	○	○	○
EX-Wing-E	2	2500	下壓力重視									○	○	○
Wing-A	2	250	尾部下壓力上昇	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Wing-B	2	320	令車身平衡之設計	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Wing-C5	2	380	開車角度5% 最高速重視	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Wing-C10	2	380	開車角度10% 下壓力重視	○	○			○			○	○	○	○
Wing-D5	2	400	開車角度5% 最高速重視	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Wing-D10	2	400	下壓力重視								○	○	○	○
Wing-E	4	450	下壓力重視							○				

AERO HIT

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Aero-GT	6	1050	CD值輕微減少	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Aero-OLD	4	950	車頭之下壓力上昇	○	○	○	○		○		○	○	○	○
Aero-Zokky	24	1240	令CD值惡化						○					
Carbon-C	4	7900	車頭之下壓力上昇									○	○	○
Carbon-GT	3	4500	CD值輕微減少				○					○	○	○
Carbon-OLD	2	3200	車頭之下壓力上昇								○	○	○	○
Carbon-Zokky	12	9500	令CD值惡化									○		

UNDER PANEL

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
CFRP-Panel	2	1650	車身a流線形上昇				○	○	○		○	○	○	○
UnderPanel	4	950	車身流線形上昇	○	○	○	○	○	○			○	○	○

BONNET&DOOR

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
A-Window	-1	320	車窗1kg輕量化	○			○	○	○			○	○	○
CFRP-Bonnet	-6	1980	引擎蓋6kg輕量化				○	○	○		○	○	○	○
CFRP-Door	-10	3650	車門10kg輕量化								○	○	○	○
FRP-Bonnet	-3	780	引擎蓋3kg輕量化	○			○	○	○			○	○	○
FRP-Door	-4	1550	車門4kg輕量化				○	○	○			○	○	○

SEAT

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Bucket-EZ	-1	550	座位1kg輕量化	○	○		○		○			○	○	○
Bucket-RS	-4	1150	座位4kg輕量化		○			○	○			○	○	○

LIGHT WEIGHT

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
B-Diet/10	-10	2500	10kg輕量化			○	○		○			○	○	○
B-Diet/20	-20	3500	20kg輕量化	○	○		○				○	○	○	○
B-Diet/30	-30	5000	30kg輕量化								○	○	○	○
B-Diet/40	-40	6500	40kg輕量化									○	○	○

BALLAST

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Weight/100	100	100	車重增加100kg				○						○	
Weight/200	200	200	車重增加200kg					○						
Weight/300	300	300	車重增加300kg						○					
Weight/400	400	400	車重增加400kg											○
Weight/500	500	500	車重增加500kg									○		

MONEY BAG

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	賣價	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Money-Bag	3	500	25000	○	○	○	○							
Money-Bag	5	1000	50000				○	○	○					
Money-Bag	7	5000	250000						○			○	○	○
Money-Bag	9	10000	500000										○	
Money-Bag	15	50000	2500000											○

BODY COLOR

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
Beige	0	1500	車身顏色一米黃	○	○	○						○	○	○
Black	0	1500	車身顏色一黑	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Black&Blue	0	2000	"車身顏色一黑,藍"		○									
Black&Silver	0	2000	"車身顏色一黑,銀"										○	○
Blue	0	1500	車身顏色一藍	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Blue&Black	0	2000	"車身顏色一藍,黑"											○
Blue&White	0	2000	"車身顏色一藍,白"						○					
BlueViolet	0	1500	車身顏色一紫藍		○		○				○	○	○	○
City-Bus	0	2000	"車身顏色一白,藍"				○	○	○			○	○	○
DarkBlue	0	1500	車身顏色一深藍	○	○	○	○	○	○			○	○	○
DarkBrown	0	1500	車身顏色一深啡	○	○	○	○		○			○	○	○
DarkDolphin	0	2000	"車身顏色一深藍,銀"									○	○	○
Drark Gray	0	1500	車身顏色一深灰	○	○	○	○	○	○		○		○	○
DarkGreen	0	1500	車身顏色一深綠	○	○	○	○	○	○			○	○	○
Gold&Black	0	2000	"車身顏色一金,黑"						○		○	○	○	○
Green	0	1500	車身顏色一綠			○	○		○		○	○	○	○
LightBlue	0	1500	車身顏色一淺藍	○		○	○	○	○		○	○	○	○
Metallic	0	2000	車身顏色一光油						○					
Mint Green	0	1500	車身顏色一黃綠			○	○	○	○		○	○	○	○
Orange	0	1500	車身顏色一橙				○	○	○		○	○	○	○
Red	0	1500	車身顏色一紅	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
Red&Black	0	2000	"車身顏色一紅,黑"											○
Red Violet	0	1500	車身顏色一紫紅			○	○	○	○		○	○		
Rev Dolphin	0	2000	"車身顏色一銀,深藍"								○	○	○	○
ShockingPink	0	1500	車身顏色一粉紅				○					○	○	
Silver	0	1500	車身顏色一銀	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○
White	0	1500	車身顏色一白		○	○	○	○	○		○	○	○	○
White&Pink	0	2000	車身顏色一白&粉紅	○										
White&Red	0	2000	"車身顏色一白,紅"									○	○	○
Wine Red	0	1500	車身顏色一酒紅			○	○		○		○	○	○	○
Yellow	0	1500	車身顏色一黃	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○

STICKER

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	L
595 BLACK	0	10									○	○	○
595 BLUE	0	10									○	○	○
666 Sticker	0	10									○		
AI Sticker	0	10									○	○	○
British	0	10										○	
DD Sticker	0	10				○	○	○					
Germany	0	10									○		
MILLION	0	10											○
NR Sticker	0	10				○						○	
One's Own	0	10	○		○	○					○		
Q's Sticker	0	10										○	
VR Sticker	0	10		○									
Wakaba-Logo	0	10	○	○	○	○							
YUMI-Logo	0	10											○

捉猴呀！ サルゲッチュ



TEXT BY神皇

PS 製造商：SCEI 售價：358港元
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS
ACT/1P/MEM/對應Pocket Station/Dual Shock專用

第一回捕獸程式始動

中生代 ちゅうせいだい

1-1 古代之空地 こだいのはらっぱ

全部猴子數目：4隻
過關要求數目：3隻
SPECTOR COIN：1個

-  起點
-  猴子
- SPECTOR COIN
-  T-SHIRT
-  艇仔
- 機關
-  BISCUIT CAN
-  可推動的石塊
-  現時可以捕取或獲得
-  暫時不可捕取或獲得

遊戲的第一版，難度不是太高，玩者應該在這裏多些練習操作的方法（特別是右ANALOG桿）。另外在捕捉猴子時應盡量採取偷襲的策略，因為若被發現時牠們便會四處逃走，玩者就要和牠們展開追逐戰，非常麻煩。



ザイアス

因為牠身處的地方比較高，捕捉的最佳方法是在跳起時按右ANALOG桿（捕獸網），當玩者在牠面前着地時就已經捕捉了牠。





ウッキー

位於一個很高而且獨立的平台上，以玩者現時二段跳躍的高度並不足以到達，必需在取得雙翼槳後才可再捉牠。



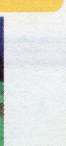


イチロウ

牠站於一塊正方形的石頭上，因此視野比較廣闊，被牠發現是在所難免的，但牠逃走的速度很慢，玩者只需看準時機便能將牠捕獲。

アイソス

位於平坦的草地上，玩者只需按L3掣靜靜地從牠身後爬過去，便能輕易地將牠捕獲。



SPECTOR COIN

先跳上樹幹，然後爬上樹頂便能取得





1-2 泡泡池 ちゃぷちゃぷいけ

初次需要游泳的版面，需要小心的是在游泳時要經常留意氧氣量的多少





デコオ

在起點正前方的不遠處，取出捕獸網後慢慢爬過去便能捕獲，若給發現便很麻煩，因牠會立即跳過對岸並且逃走。







ジヨソ

位於水邊的一條石柱上，玩者必需騎在游泳中的恐龍背上，待牠接近石柱時立即使用二段跳躍便能到達，因牠不會跳水逃走，所以不難捕捉。





レオサルド

處於水池附近的石台上，很容易便可抵達，不過若被牠發現的話便很麻煩，因為牠會立即跳進水池內。





リッチー

牠會在起點正後方的水池中游泳，玩者必需使用捕網發射器才能捕捉牠，在水中向着牠身處的位置按R3掣便可發射。







ジャーヌ

處於地圖角落的大石台上，使用二段跳躍便可到達。牠的警覺性很底，而且不會跳落地面，所以很容易便可捕捉。







SPECTOR COIN

在起點附近的水池底有一個SPECTOR COIN，玩者需緊按L3掣才能潛入水底，在潛至相等高度時游過去便能取得。



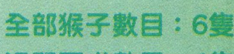




モソサルト

位於一座使用二段跳躍也不能到達的懸崖上，玩者必需從旁邊水池的缺口處才可進入懸崖的底部，然後沿路攀跳便可到達。





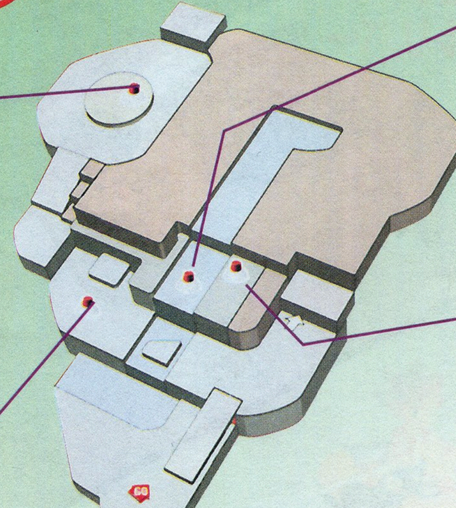
全部猴子數目：6隻
過關要求數目：4隻
SPECTOR COIN：1個



全部猴子數目：7隻

過關要求數目：4隻

SPECTOR COIN：1個



サルソブス

身處翼龍的巢中，牠會躲進空蛋殼內，當玩者用激光劍斬開後牠便會逃走，此時必需盡快將牠捕捉，否則牠便會再次躲入其他的蛋殼內。另外一點值得注意的，便是若玩者停留太久，翼龍是會飛下擒住玩者並丟離巢穴的。



リソゴー

越過流水便能到達牠身處的地方，玩者應先擊倒會發射飛彈的敵人後才展開捕捉行動。



サルキメデス

藏身在瀑布後的房間中，玩者只需穿過瀑布便可到達，因牠的移動力很低，要捕捉牠實在容易。



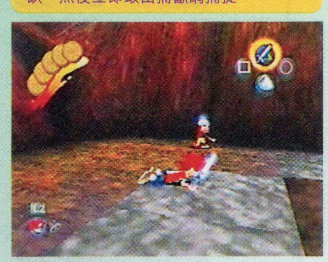
アラシヤマ

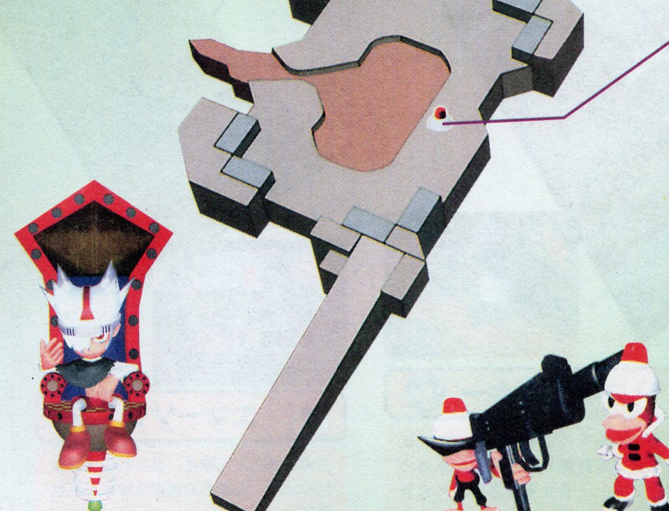
位於瀑布上游的地方，玩者需從梯級處使用二段跳躍攀上平台，然後沿路前進便能到達。



ジロウ

位於突起的石台上，當牠發現玩者後會拋石頭攻擊，玩者應先用激光劍將牠打跌，然後立即取出捕獸網捕捉。

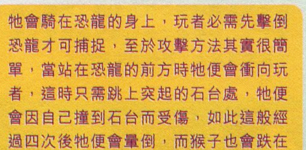




ポール



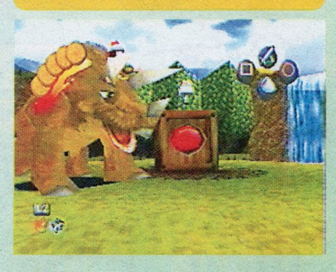
牠會騎在恐龍的身上，玩者必需先擊倒恐龍才可捕捉，至於攻擊方法其實很簡單，當站在恐龍的前方時牠便會衝向玩者，這時只需跳上突起的石台處，牠便會因自己撞到石台而受傷，如此這般經過四次後牠便會暈倒，而猴子也會跌在地上，這時玩者便可上前將牠捕捉。

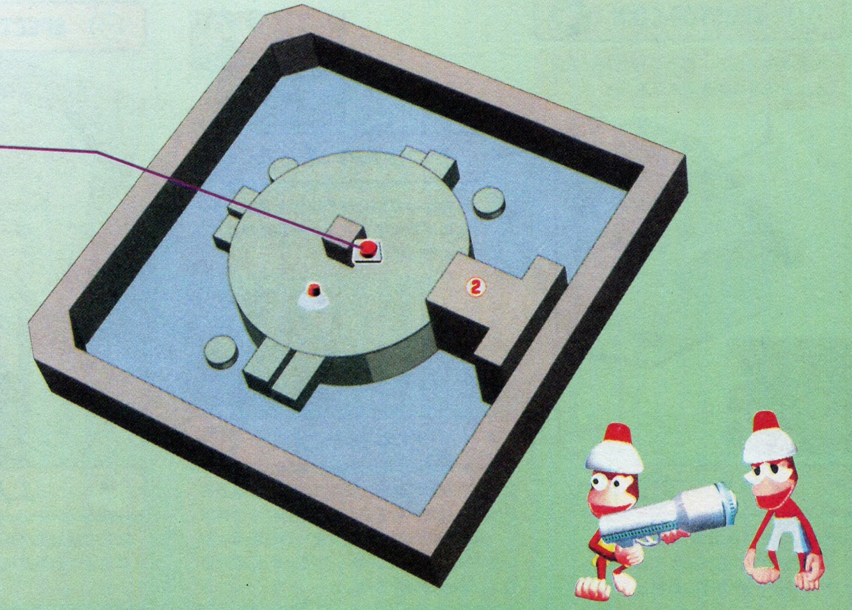




ジョージ

牠騎在三角龍的頭上，攻擊牠三次後便會跌落在地上。但因這裏的出入口被關閉的木閘阻隔，玩者必需取得彈叉才能將它開啟。





新生代しんせいだい
2-1 森林河ジヤソグルリバー

全部猴子數目：14隻
過關要求數目：6隻
SPECTOR COIN：4個



フレディ
身處水閘旁的一座高台上，當牠發現玩者後會使用機關槍攻擊，另外在玩者準備爬上高台時，牠便會使出猴拳攻擊，要小心應付。

フエブル & トリー
牠們也是躲在豬籠草內，玩者可先用雷達探測牠的所在位置，然後使用激光劍打開豬籠草，待牠跳出後使用捕獸網捕捉。

SPECTOR COIN
在水閘之上的位置，並不能使用二段跳躍登上，必需取得雙翼槳才可。

ブライアソ
牠會在兩個機關之間的樹籐上攀爬，玩者可在二段跳躍中使用激光劍攻擊，牠便會掉落地上，然後便可捕捉。

SPECTOR COIN

ジミー
位於水池盡頭的地方，玩者需分別打開兩個機關才可抵達，因被細小的環境所限，所以很容易將牠捕捉。

アダムスキー
當牠發現玩者後會乘坐飛碟離開，玩者需在二段跳躍的同時使用激光劍攻擊它三次，之後便會墜毀而猴子也會掉在地上。

エマーソソ
在頗高的天花上攀爬，並不能使用二段跳躍攻擊，必需在取得彈叉後才可把牠擊落。

フォックス
牠會在由樹枝和樹籐組織成的天花攀爬，在二段跳躍的同時使用激光劍攻擊便可將牠擊落。

SPECTOR COIN
在水閘前的地方，玩者只需游到它的下方然後使用二段跳躍便可取得。

SPECTOR COIN

エソゲル
從樹妖附近的入口便可進入牠身處的山洞，發現玩者後會拋石頭攻擊玩者，因牠逃走的範圍只限於山洞內，所以不難應付。

サルケゴール
牠會在樹和樹之間的樹籐上攀爬，最佳的捕捉方法是在使出二段跳躍時立即用捕獸網將牠捕獲。

サルタソ
另一隻會逃到樹妖口中躲避的猴子。

ウキートソ
無論玩者被發現與否，當接近時牠也會逃到樹妖的口中躲避。玩者需先將樹妖打倒才可捕捉牠，當攻擊牠的雙手時會彈後，趁這時再攻擊口部的蜘蛛網，重覆六、七次後便可將牠打敗，而猴子也會跌在地上。

イアソ
當被發現時牠會拋石頭攻擊玩者，而追捕時在二段跳躍後立即使用捕獸器是一個不錯的捕捉方法。

リノール
當玩者接近牠時便會逃進草叢內，玩者只需從後追趕便可將牠捕獲。

2-2 點解响度遺跡ナンデコココいせき

全部猴子數目：13隻
過關要求數目：6隻
SPECTOR COIN：4個

マンディ

位於高臺二樓的外圍石板，要注意在捕捉牠時別大意地跌落下層的地方。

ウォルフガング

玩者必需先跳過幾條圓柱才可到達牠身處的地方，因牠的移動範圍有限，很容易便可捕捉牠。

SPECTOR COIN

處於圍欄內高塔的頂部位置，當爬到在旁邊的柱子頂時使用二段跳躍便能取得。

サブロウ

位於4號出口的前下方高臺處，要小心跳下去時的位置，很容易會因跌錯地方而死。

イカンカ

牠處於橋的位置，若被發現便會向著前方不斷逃走，因牠的移動速度頗快，追逐時玩者很難追到，所以一開始便應慢慢地爬過去接近牠並將其捕捉。

クワトロ

從5號出口步出便可看見牠，由於警覺性很低因此很輕易便可將牠捕捉。

ウキャロル

在牆邊的位置有多條突出的小梯級，只需沿著跳上去便能到達牠身處的房間。

ルー

牠身處一座大風扇前，當牠發現玩者時便會踩地上的開關掣啟動風扇將玩者吹走，另外牠也會發射導彈攻擊，最佳方法是慢慢從牠背後爬過去將牠捕捉。

SPECTOR COIN

玩者需要步過一條很窄的橋後才能到達，最佳的方法是一邊慢慢過橋，一邊利用L1掣糾正視點。

オサルバン

位於入口前方的不遠處，移動力不高，要捕捉牠不是一件難事。

デイビット

位在斜路的上方，當玩者接近時牠便會滑下去，立即使用二段跳躍便能追過牠。

ウキャメロン

位於水池的前方，當牠發現玩者後便會立即往水池方向逃走，玩者應慢慢爬過去捕捉牠。

カール・ウッキー

位於又長又深的裂縫前方平台上，若給牠逃走玩者必需先踏向地上的機關，才可開啟出道路展開追捕。

SPECTOR COIN

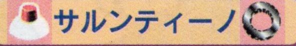
位於升降機前方橋底的水池中，跳進水池後小心潛泳便能取得。

SPECTOR COIN

位於一條很斜的石路中間，並不能從底部爬上去，必需在上面滑下才能取得

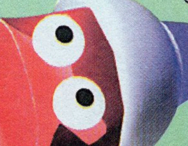
アキラ

玩者必需先將會噴火的圓柱型石像擊毀，然後再上石級便能看見牠。



處於閘門的另一邊，必需在取得彈叉後才能開啟；牠會使用激光槍攻擊玩者。





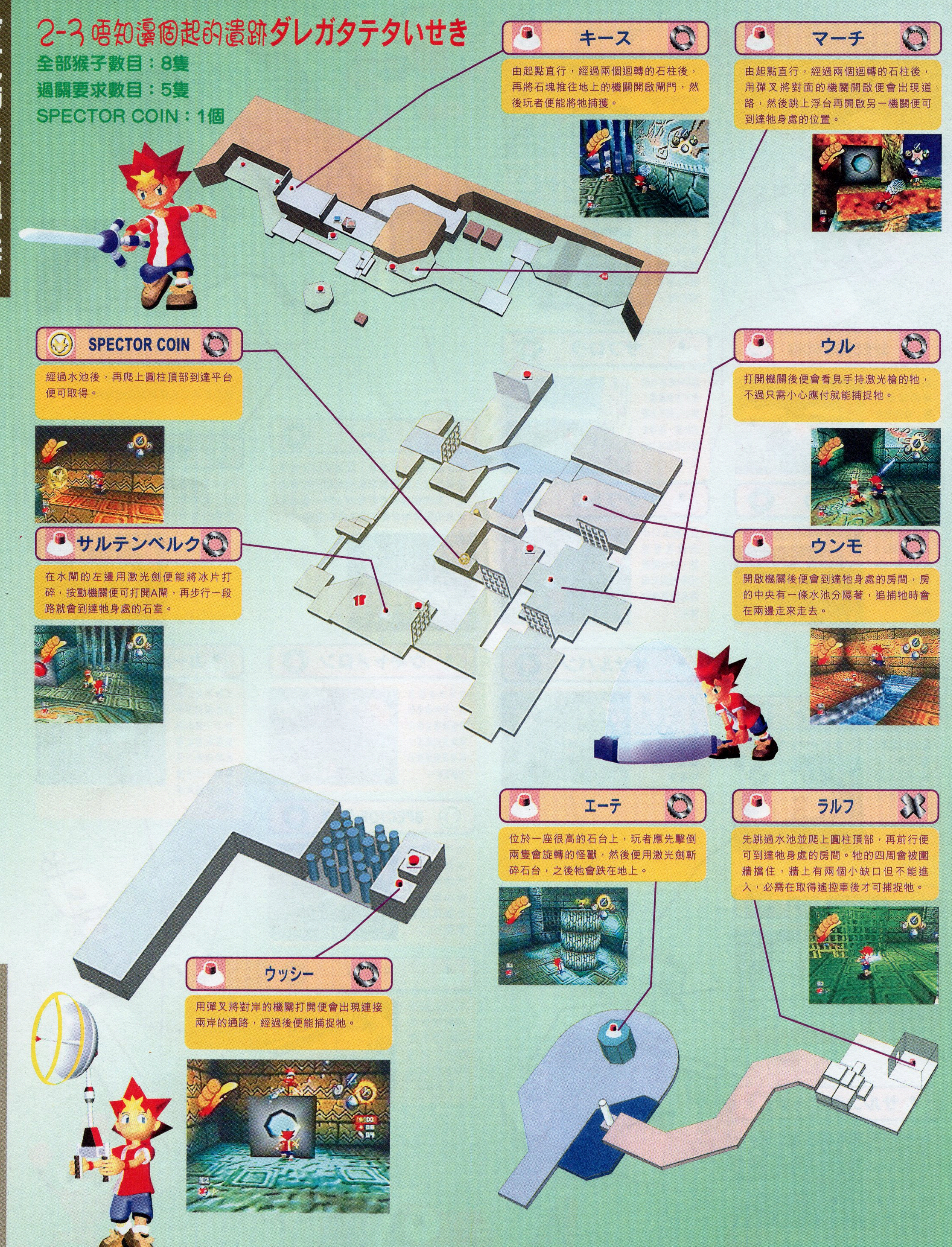


2-3 唔知邊個起的遺跡ダレガタテタいせき

全部猴子數目：8隻

過關要求數目：5隻

SPECTOR COIN：1個



キース

由起點直行，經過兩個迴轉的石柱後，再將石塊推往地上的機關開啟閘門，然後玩者便能將牠捕獲。

マーチ

由起點直行，經過兩個迴轉的石柱後，用彈叉將對面的機關開啟便會出現道路，然後跳上浮台再開啟另一機關便可到達牠身處的位置。

SPECTOR COIN

經過水池後，再爬上圓柱頂部到達平台便可取得。

ウル

打開機關後便會看見手持激光槍的牠，不過只需小心應付就能捕捉牠。

サルテンベルク

在水閘的左邊用激光劍便能將冰片打碎，按動機關便可打開A閘，再步行一段路就會到達牠身處的石室。

ウンモ

開啟機關後便會到達牠身處的房間，房的中央有一條水池分隔著，追捕牠時會在兩邊走來走去。

エーテ

位於一座很高的石台上，玩者應先擊倒兩隻會旋轉的怪獸，然後便用激光劍斬碎石台，之後牠會跌在地上。

ラルフ

先跳過水池並爬上圓柱頂部，再前行便可到達牠身處的房間。牠的四周會被圍牆擋住，牆上有兩個小缺口但不能進入，必需在取得遙控車後才可捕捉牠。

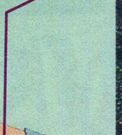
ウッシー

用彈叉將對岸的機關打開便會出現連接兩岸的通路，經過後便能捕捉牠。

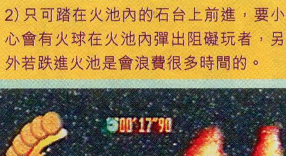
異次元空間いじげんくうかん 3-1 弘樹之攻擊PART-1 ヒロキアタックパート1

1)使用二段跳躍跳入水中，然後立刻按R1或R2掣進行加速，在接近岸邊時再使用二段跳躍上岸。





2)只可踏在火池內的石台上前進，要小心會有火球在火池內彈出阻礙玩者，另外若跌進火池是會浪費很多時間的。







3)在地上分別有四個鐵鍊球在不停轉動，玩者要留意它轉動的方向和速度，在它接近時使用二段跳躍避開便可。









地圖上出現的道具



ENERGY CHIP
當擊倒敵人後或在道路上出現的道具，當收集滿一百個後會增加一件T-SHIRT。



BISCUIT
顯示在畫面的左上方，用作表示生命力的多少，最多只有五塊，當失去全部BISCUIT時便會扣去一件T-SHIRT。

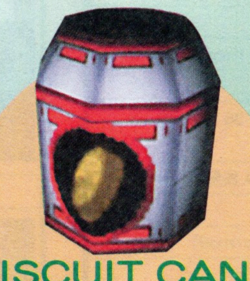


T-SHIRT
代表玩者剩下的人數，當T-SHIRT的數目等於0時便會GAME OVER。

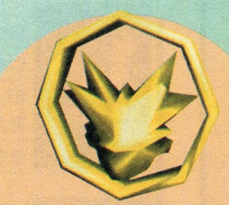
紅色彈丸
擊倒敵人後便會出現的道具，是彈叉專用的彈藥，最多只可取得九粒。



DEKA CHIP
和ENERGY CHIP的用途一樣，不過一塊DEKA CHIP等於五塊ENERGY CHIP。



BISCUIT CAN
會在地圖上特定的地方出現，攻擊後會有三塊BISCUIT跌出，補充體力的最佳道具。



SPECTOR COIN
散佈在各個不同的地方，集齊指定的數量便可開啟隱藏在遊戲中的迷你遊戲。



藍色彈丸
和紅色彈丸一樣都是彈叉專用的道具

text by：A．SCEPTER．BO

CULDCEPT EXPANSION

PS
發行商：OMIYA SOFT/MUSIC
發售日：發售中　售價：5800日圓
記憶：1BLOCK
TAB／1-4P／MEM／DUAL SHOCK對應

Creature Card

佔據土地，與敵人開戰所不可或缺的卡片。最初的手牌無論在ST和HP都很低，然而配合道具卡和咒文卡，所得的戰術可能性將是無限大。

無屬性
Creature of "NON"



Unseen Stalker (rare)
Cost：30G　人族
ST：20　HP：20　限制：－
能力：－
效果：對戰Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)



Amber Moth (rare)
Cost：50G　植物
ST：0　HP：40　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中會隨機變身成Tyrannosaurus Rex或G．Rat，戰鬥後復原



Ethereal Queen (rare)
Cost：60G　人族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：－
效果：HP＝對戰Scepter全領地數×10



Wolf (normal)
Cost：25G　獸族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：－



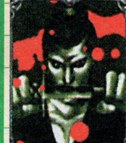
Cleric (strange)
Cost：65G　人族
ST：10　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：60%機率對不死物即死



Goblin (normal)
Cost：10G　人族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：－



Cyclops (normal)
Cost：85G　人族
ST：50　HP：50　限制：－
能力：後手
效果：－



Samurai (strange)
Cost：90G　人族
ST：50　HP：30　限制：－
能力：－
效果：30%機率對人族即死



Thief (normal)
Cost：45G　人族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中不使用道具，而對方又使用道具時，會奪走該道具



Shade (strange)
Cost：40G　不死
ST：40　HP：20　限制：－
能力：先制
效果：攻擊終了後，對戰Creature ST(基本值)永久變成1／2



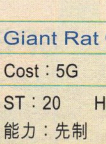
Giant Crawler (normal)
Cost：50G　獸族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：－
效果：60%機率對植物即死



Giant Snake (normal)
Cost：20G　獸族
ST：30　HP：20　限制：－
能力：－
效果：對獸族、人族、龍族毒效果



Giant Spider (normal)
Cost：25G　獸族
ST：10　HP：30　限制：－
能力：－
效果：對獸族、人族痲痺效果



Giant Rat (normal)
Cost：5G　獸族
ST：20　HP：10　限制：－
能力：先制
效果：－



Skeleton (normal)
Cost：40G　不死
ST：30　HP：30　限制：－
能力：再生
效果：－



Steam Gear (strange)
Cost：70G　不死
ST：50　HP：50　限制：－
能力：－
效果：配置後，該土地過路費變成1／2



Zombie (normal)
Cost：30G　不死
ST：20　HP：50　限制：－
能力：－
效果：戰鬥完結時HP－20

Chupa Cabra (rare)
Cost：30G＋生贄(卡)　人族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中，對敵的Damage會加到自己的HP上(可超過MHP)，戰鬥後復原

Tyrannosaurus Rex (strange)
Cost：120G＋生贄　龍族
ST：50　HP：60　限制：－
能力：－
效果：－



Decoy (strange)
Cost：40G　不死
ST：0　HP：20　限制：－
能力：－
效果：對戰Creature之攻擊反射(Scroll攻擊除外)



Doppelncator (rare)
Cost：40G＋生贄　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中會變身成對戰Creature，戰鬥後復原



Dragonoid (rare)
Cost：60G　龍族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：可用所有道具卡

Ninja (strange)
Cost：90G　人族
ST：40　HP：40　限制：－
能力：先制
效果：Scroll攻擊強打

Berserker (normal)
Cost：60G　人族
ST：40　HP：50　限制：－
能力：－
效果：自身混亂狀態，對敵的Damage有30%要自己一同承受

Battle Gear Alpha (rare)
Cost：70G　不死
ST：40　HP：20　限制：－
能力：援護
效果：得Battle Gear Beta援護後，會合體成Bundle Gear，Scroll攻擊無效化。

Battle Gear Beta (rare)
Cost：75G　不死
ST：20　HP：40　限制：－
能力：援護
效果：得Battle Gear Alpha援護後，會合體成Bundle Gear，Scroll攻擊無效化。

Baldanders (strange)
Cost：40G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中隨機變身成任一Creature，戰鬥後復原

Bandit (strange)
Cost：40G　人族
ST：20　HP：20　限制：－
能力：援護
效果：攻擊完結後，從對戰Scepter身上奪走魔力，其值等於給予Damage的兩倍。

NO CARD

Bundle Gear
Cost：250G　不死
ST：60　HP：70　限制：－
能力：－
效果：Scroll攻擊無效化，不能成為Spell的攻擊對象



Fighter (normal)
Cost：50G　人族
ST：40　HP：40　限制：－
能力：－
效果：－



Hoodlum (strange)
Cost：40G　人族
ST：40　HP：40　限制：－
能力：－
效果：對戰Creature ST (基本值) 為40或以上的時候，所受Damage減半



Borgess the Monster Master (strange)
Cost：60G　人族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：－
效果：配置後，所有無屬性Creature HP＋20 (Borgess除外)



Horned Chameleon (rare)
Cost：60G　獸族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：配置後，必定會獲得地形效果



Hobgoblin (normal)
Cost：30G　人族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：－
效果：－

ミゴール (rare)
Cost：100G＋生贄　人族
ST：40　HP：40　限制：－
能力：－
效果：對水、地屬性Creature強打；火、風屬性Creature之攻擊無效化 (Scroll攻擊除外)



Mystic Eye (rare)
Cost：40G　獸族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中，使用道具後會隨機變身成別的Creature，戰鬥後復原



Little Gray (rare)
Cost：55G　人族
ST：10　HP：30　限制：－
能力：－
效果：攻擊後會有50%機率將對戰Creature送到別的土地，沒有空地時則被破壞



Lunatic Hair (rare)
Cost：30G　獸族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：攻擊後，對戰Creature的ST與HP值 (兩者皆基本值) 永久互換。



Wraith (strange)
Cost：55G＋生贄　不死
ST：10　HP：30　限制：－
能力：－
效果：60%機率對人族、獸族即死，戰鬥完結時此卡同時被破壞



Werewolf (strange)
Cost：50G＋生贄　人族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：攻擊後，對戰Creature有60%機率永久變成無屬性

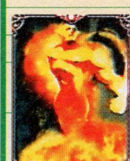
火屬性
Creature of "FIRE"



Acheron (strange)
Cost：75G＋火 (同Area之土地)＋生贄　不死
ST：10　HP：50
限制：水屬性 (土地) 配置不可
能力：防禦型
效果：戰鬥後隨機破壞對戰Scepter其中一枚手牌



Ashra (strange)
Cost：85G＋火　人族
ST：30　HP：50　限制：－
能力：－
效果：奪取或守護土地後，對戰Scepter在兩回合間要後退



Efreet (strange)
Cost：60G＋火　不死
ST：50　HP：40
限制：水屬性配置不可　能力：後手
效果：Srcoll攻擊強打。戰鬥後，使用Scepter之魔力將被扣除，其值等於HP殘量×2



Valkyria (strange)
Cost：100G＋火　人族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：先制．援護
效果：配置後，打倒對戰Creature後都加10點至ST的基本值上 (最大80)



Will O'The Wisp (strange)
Cost：85G　不死
ST：20　HP：50　限制：－
能力：後手
效果：戰鬥後，可奪取對戰Scepter之魔力，其值等於HP殘量×2



Elder Dragon (rare)
Cost：180G＋火×3　龍族
ST：60　HP：80
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，戰鬥中所有龍族Creature都加10點ST；戰鬥後，使用Scepter的魔力減100G



Old Willow (rare)
Cost：65G＋火×2　植物
ST：20　HP：40　限制：－
能力：防禦型
效果：配置於火屬性土地後，通過敵Scepter必須止步



Gas Cloud
Cost：70G　不死
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：所受Damage減半 (Scroll攻擊除外)



Chimera (strange)
Cost：90G＋火×2　獸族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：先制
效果：配置後，周回回復時會增加10點ST (最大80)



Cait Sith (strange)
Cost：75G　獸族
ST：20　HP：30
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：非Spell Card對象；對戰Creature之基本ST在40或以上時，攻擊無效化(Scroll攻擊除外)



Golem (strange)
Cost：60G　不死
ST：40　HP：40　限制：－
能力：－
效果：配置後，戰鬥每次完結時ST－10



Kobold (normal)
Cost：30G　人族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：－



Salamander (normal)
Cost：100G＋火　龍族
ST：40　HP：50
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：對戰Creature為火屬性時吸收對方攻擊，戰鬥後復原



Juggernaut (strange)
Cost：100G＋火　不死
ST：30　HP：60
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：對戰Creature基本ST在40或以上時強打；不能周回回復

Sorcerer (normal)
Cost：60G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：Scroll攻擊強打

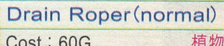
Son Ascetic (strange)
Cost：60G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：吸收援護Creature卡之效果



Dragon (strange)
Cost：130G＋火×2　龍族
ST：50　HP：50
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：侵略時ST＋10；防禦時HP＋10



Dragonfly (normal)
Cost：50G　獸族
ST：30　HP：20　限制：－
能力：先制
效果：－



Drain Roper (normal)
Cost：60G　植物
ST：20　HP：50　限制：－
能力：防禦型
效果：戰鬥中，對敵的Damage會加到自己的HP上(可超過MHP)，戰鬥後復原



Ba=Al (rare)
Cost：90G＋火＋生贄　不死
ST：50　HP：50　限制：－
能力：先制
效果：戰鬥後，使用Scepter之魔力－100G

Barrow Wight (rare)
Cost：90G＋火＋生贄　不死
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：催眠人族、獸族而不用付出過路費



Bandicoot (strange)
Cost：75G　獸族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：將所受攻擊之一半反射(Scroll攻擊除外)

ビステア (extra)
Cost：100G＋火×3　不死
ST：80　HP：80
限制：水屬性配置不可　能力：先制
效果：攻擊後，奪取對戰Scepter之魔力，其值等於周回數×50



Pillar of Flame (normal)
Cost：60G　不死
ST：30　HP：50
限制：水屬性配置不可　能力：防禦型
效果：－



Fire Giant (normal)
Cost：125G＋火　人族
ST：50　HP：50　限制：－
能力：－
效果：強打水屬性Creature



ファイアドレイク (strange)
Cost：75G＋火　龍族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：－
效果：侵略時ST＋20



Phoenix (normal)
Cost：50G　獸族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：被打敗後復活至Scepter手牌處，手牌有6張時則被破壞



Blast Sphere (rare)
Cost：95G＋火　不死
ST：10　HP：50　限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：當戰鬥後，HP跌至20以下時會產生爆發，爆發圈內的土地會變成空地



Flame Weevil (normal)
Cost：35G　獸族
ST：10　HP：30　限制：－
能力：－
效果：可將配置了的Flame Weevil數量×10加算至ST上

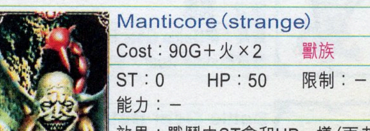


Flame Lord (rare)
Cost：160G＋火×2＋生贄　不死
ST：70　HP：70
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，戰鬥中所有火屬性Creature都加10點ST；戰鬥後，使用Scepter的魔力減100G

Hell Hound (normal)
Cost：80G　獸族
ST：50　HP：40　限制：－
能力：－
效果：對戰Creature為水屬性時，所受Damage減半



ホムンクルス (rare)
Cost：35G＋火　人族
ST：10　HP：30
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，經過三次戰鬥後會變身成Flame Lord



Manticore (strange)
Cost：90G＋火×2　獸族
ST：0　HP：50　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中ST會和HP一樣(兩者皆為基本值)

Minotaur (normal)
Cost：70G　人族
ST：40　HP：40　限制：－
能力：－
效果：－



Radon (rare)
Cost：95G＋火×2　龍族
ST：40　HP：40
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：30%機率對火、風屬性Creature即死

水屬性
Creature of "WATER"



Wall of Ice (normal)
Cost：60G　不死
ST：0　HP：40
限制：火屬性(土地)配置不可
能力：防禦型
效果：戰鬥中HP＋20



Ice Salamander (normal)
Cost：100G＋水　龍族
ST：40　HP：50
限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：對戰Creature為水屬性時吸收對方攻擊，戰鬥後復原



Anubias (strange)
Cost：85G＋水　植物
ST：30　HP：50
限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：HP數值會變成在同Area所死Creature之數×5



Alltain (normal)
Cost：50G　不死
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中HP數值會變成所持水屬性土地數×20；水屬性Creature攻擊無效化

Wizard (normal)
Cost：60G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：Scroll攻擊強打

カリブディス (rare)
Cost：90G＋水　不死
ST：0　HP：60　限制：火、風、無屬性配置不可　能力：－
效果：戰鬥中ST等於該土地之Level×20

King Tortoise (normal)
Cost：60G　獸族
ST：10　HP：50　限制：－
能力：後手
效果：－

Kraken (strange)
Cost：110G＋水×2　獸族
ST：50　HP：60　限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：對戰無屬性Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)

Crustasea (strange)
Cost：95G＋水　獸族
ST：20　HP：50　限制：－
能力：－
效果：侵略時具無視地型效果的貫通能力



Kelpie (rare)
Cost：85G＋水　獸族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：配置於水屬性土地後，通過敵Scepter必須止步

シーモンク (rare)
Cost：90G＋水　人族
ST：30　HP：40
限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：對戰人族Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)，並具痲痺效果；Scroll攻擊強打



Geophag (strange)
Cost：105G　獸族
ST：30　HP：50　限制：－
能力：－
效果：30%機率對地屬性Creature即死

Giant Amoebae (normal)
Cost：70G　獸族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：對戰火、地屬性Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)

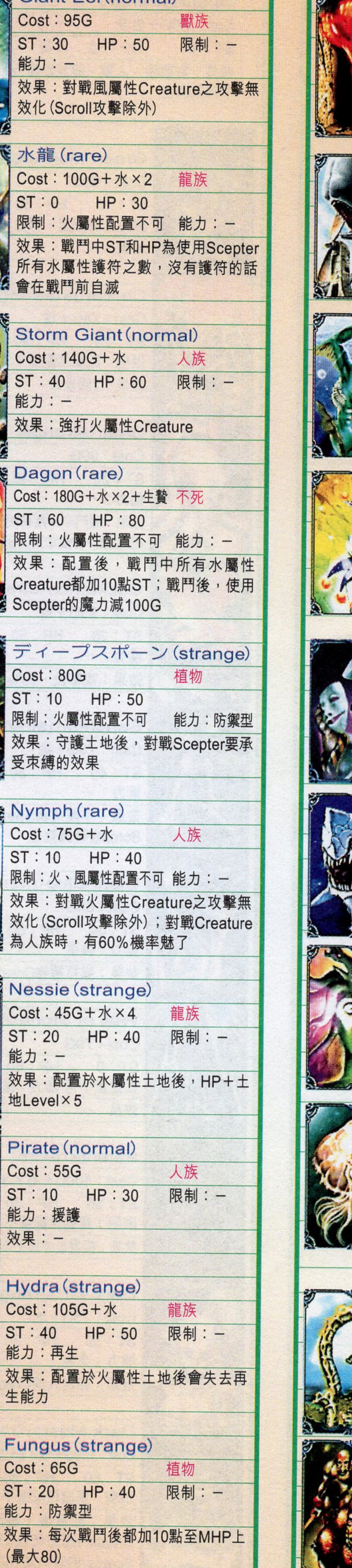


Giant Eel (normal)
Cost：95G　獸族
ST：30　HP：50　限制：－
能力：－
效果：對戰風屬性Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)

水龍 (rare)
Cost：100G＋水×2　龍族
ST：0　HP：30
限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：戰鬥中ST和HP為使用Scepter所有水屬性護符之數，沒有護符的話會在戰鬥前自滅

Storm Giant (normal)
Cost：140G＋水　人族
ST：40　HP：60　限制：－
能力：－
效果：強打火屬性Creature

Dagon (rare)
Cost：180G＋水×2＋生贄　不死
ST：60　HP：80
限制：火屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，戰鬥中所有水屬性Creature都加10點ST；戰鬥後，使用Scepter的魔力減100G



ディープスポーン (strange)
Cost：80G　植物
ST：10　HP：50
限制：火屬性配置不可　能力：防禦型
效果：守護土地後，對戰Scepter要承受束縛的效果

Nymph (rare)
Cost：75G＋水　人族
ST：10　HP：40
限制：火、風屬性配置不可　能力：－
效果：對戰火屬性Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)；對戰Creature為人族時，有60%機率魅了

Nessie (strange)
Cost：45G＋水×4　龍族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：配置於水屬性土地後，HP＋土地Level×5

Pirate (normal)
Cost：55G　人族
ST：10　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：－

Hydra (strange)
Cost：105G＋水　龍族
ST：40　HP：50　限制：－
能力：再生
效果：配置於火屬性土地後會失去再生能力

Fungus (strange)
Cost：65G　植物
ST：20　HP：40　限制：－
能力：防禦型
效果：每次戰鬥後都加10點至MHP上(最大80)



Bloody Pudding (strange)
Cost：50G　不死
ST：10　HP：10　限制：－
能力：援護
效果：戰鬥後能吸收援護Creature的HP(最大80)

Behemoth (strange)
Cost：110G＋水×2　龍族
ST：60　HP：60
限制：火屬性配置不可　能力：後手
效果：配置後，戰鬥終結時使用Scepter的手牌會隨機被破壞一張

Marfolk (normal)
Cost：30G　人族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：－

Mad Clown (rare)
Cost：25G＋水＋生贄　人族
ST：10　HP：20　限制：－
能力：－
效果：配置後，所有已配置的我方Creature都會＋10HP

Ujini (strange)
Cost：55G　獸族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：－
效果：ST與HP(兩者皆為基本值)為對戰Scepter手牌數×10

Megalodon (strange)
Cost：90G＋水　獸族
ST：50　HP：50
限制：水屬性以外配置不可　能力：－
效果：－

Medusa (strange)
Cost：70G＋生贄　人族
ST：10　HP：40　限制：－
能力：－
效果：攻擊後，60%機率令對手石化

Lion Mane (strange)
Cost：60G　獸族
ST：20　HP：50
限制：水、無屬性以外配置不可 能力：防禦型
效果：對戰人族、獸族、龍族時，當對手ST為40或以上時令其即死

Leviathan (rare)
Cost：125G＋水×2　龍族
ST：40　HP：50　限制：－
能力：－
效果：打敗敵Creature後令土地變化為水屬性

Lizard Man (normal)
Cost：70G　人族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：先制
效果：－



Lilith (normal)
Cost：90G　不死
ST：0　HP：40　限制：－
能力：先制
效果：ST為使用Scepter手牌之數×10



Remora (strange)
Cost：55G　獸族
ST：20　HP：40
限制：火、風屬性配置不可
能力：－
效果：戰鬥後隨機破壞對戰Scepter其中一枚手牌

地屬性
Creature of "EARTH"



Armadillo (strange)
Cost：40G　獸族
ST：20　HP：60　限制：－
能力：－
效果：奇數回合時HP為60，偶數回合時HP為30，戰鬥後復原



Vampire (rare)
Cost：80G＋地×2　不死
ST：40　HP：40　限制：水、風屬性(土地)配置不可　能力：先制
效果：戰鬥中，對敵的Damage會加到自己的HP上(可超過MHP)，戰鬥後復原



Ooze (strange)
Cost：70G　不死
ST：10　HP：40　限制：－
能力：－
效果：所受Damage減半(Scroll攻擊除外)



Wood Folk (normal)
Cost：70G 植物
ST：30　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：－



オルメクヘッド (rare)
Cost：55G＋生贄　不死
ST：0　HP：30　限制：－
能力：－
效果：對戰Creature之所有攻擊無效化；每次戰鬥後HP－10，HP變成0時會消滅



Gargoyle (strange)
Cost：100G＋地　不死
ST：30　HP：50　限制：－
能力：先制
效果：配置後ST(基本值)加至50



Carbuncle (normal)
Cost：50G　獸族
ST：20　HP：20　限制：－
能力：援護
效果：反射對戰Creature作出的Scroll攻擊

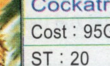
Ghoul (strange)
Cost：90G＋生贄　不死
ST：40　HP：30　限制：－　能力：－
效果：對獸族、人族、龍族麻痺效果；只有打倒對手才能再生

Green Mold (normal)
Cost：65G　植物
ST：10　HP：50　限制：－
能力：防禦型．再生
效果：－

Cerberus (strange)
Cost：75G＋地　獸族
ST：20　HP：40
限制：風屬性配置不可　能力：－
效果：2回攻擊



Coati (strange)
Cost：60G　獸族
ST：20　HP：40　限制：－
能力：－
效果：戰鬥中，所有配置中獸族(包括自己)之數×5會加算到ST上，戰鬥後復原



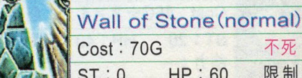
Cockatrice (strange)
Cost：95G＋地　獸族
ST：20　HP：50　限制：－
能力：－
效果：攻擊後，60%機率令對手石化



Sandman (strange)
Cost：75G＋地　人族
ST：40　HP：30　限制：－
能力：－
效果：不能成為Spell Card之對象，Scroll攻擊無效化



Giant Slug (normal)
Cost：85G　獸族
ST：30　HP：50　限制：－
能力：後手
效果：強打植物Creature



Wall of Stone (normal)
Cost：70G　不死
ST：0　HP：60　限制：風屬性配置不可　能力：防禦型
效果：－

SECRET

Selenia (extra)
Cost：100G＋地×3　不死
ST：80　HP：80
限制：風屬性配置不可　能力：先制
效果：配置後令該土地過路費增至150%



Dark Elf (strange)
Cost：75G＋地　人族
ST：30　HP：30　限制：－
能力：先制
效果：強打人族Creature

Dark Master (rare)
Cost：180G＋地×2＋生贄　不死
ST：60　HP：80
限制：風屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，戰鬥中所有地屬性Creature都加10點ST；戰鬥後，使用Scepter的魔力減100G



Tiger Beetle (normal)
Cost：30G　獸族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：－

Dee & Dum (rare)
Cost：60G　人族
ST：20　HP：40
限制：水屬性配置不可　能力：－
效果：對戰時，若所受Damage的十位數為奇數時，可令攻擊無效化



デスゲイズ (rare)
Cost：120G＋地×2　不死
ST：40　HP：40
限制：風屬性配置不可　能力：－
效果：Scroll攻擊無效化；打敗對手後有60%機率會消失



T'Ao T'leh (rare)
Cost：65G＋地×2　獸族
ST：30　HP：40　限制：風屬性配置不可　能力：－
效果：每次打倒對戰Creature後，都加10點至ST的基本值和MHP上(兩者最大皆為80)



Toxic Flower (strange)
Cost：80G　植物
ST：30　HP：40　限制：－
能力：防禦型．先制
效果：對獸族、人族、龍族毒效果



Dragon Zombie (strange)
Cost：110G＋地×2　不死
ST：40　HP：60
限制：風屬性配置不可　能力：－
效果：－



Dryad (normal)
Cost：75G　人族
ST：20　HP：30
限制：風屬性配置不可　能力：援護
效果：使用移動指令時，可移至同一Area內未佔領的地屬性土地



Druid (normal)
Cost：60G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：Scroll攻擊強打



Troll (normal)
Cost：80G　人族
ST：40　HP：40
限制：風、火屬性配置不可　能力：再生
效果：－



Dwarf (normal)
Cost：75G　人族
ST：30　HP：50　限制：－
能力：－
效果：－



Gnome (strange)
Cost：70G 人族
ST：20 HP：40 限制：－
能力：－
效果：配置後令該土地過路費增至150%



Basilisk (rare)
Cost：115G＋地×2 龍族
ST：30 HP：50 限制：－
能力：－
效果：60%機率對獸族、人族、龍族即死；戰鬥後土地Level－1



Pan (strange)
Cost：75G＋地 人族
ST：30 HP：30 限制：－
能力：－
效果：對獸族、人族、龍族混亂效果



Mummy (normal)
Cost：60G 不死
ST：20 HP：50 限制：－
能力：防禦型
效果：被打倒後，使用Scepter會得到相當於周回數×50G的魔力



Mantrap (normal)
Cost：100G 植物
ST：20 HP：60 限制：－
能力：防禦型
效果：60%機率對人族即死



Mandrake (rare)
Cost：85G＋地 植物
ST：10 HP：50 限制：風屬性配置不可 能力：－
效果：HP跌至20或以下時會自爆，土地則變成空地



Were Boar (normal)
Cost：70G 人族
ST：40 HP：40 限制：－
能力：－
效果：－

風屬性
Creature of "AIR"



Igneous Fatui (rare)
Cost：60G＋風×2＋生贄 不死
ST：1 HP：40
限制：火、水屬性(土地)配置不可
能力：後手
效果：80%機率對獸族、人族、龍族即死



Virus (rare)
Cost：20G＋風 不死
ST：10 HP：20
限制：地屬性配置不可
能力：－
效果：配置後戰鬥中所有Creature HP－10，戰鬥後復原



Eidolon (normal)
Cost：50G 人族
ST：30 HP：40 限制：－
能力：－
效果：－



Elf (strange)
Cost：85G＋風 人族
ST：30 HP：30 限制：－
能力：先制
效果：強打不死族Creature



Griffon (strange)
Cost：105G 獸族
ST：50 HP：50
限制：地屬性配置不可 能力：－
效果：－



Gremlin (normal)
Cost：70G 人族
ST：20 HP：30 限制：－
能力：－
效果：對戰中破壞敵方道具和援護Creature



Kun-Fu Monk (strange)
Cost：90G 人族
ST：0 HP：50 限制：－
能力：先制
效果：ST＝60－HP



Ghost (normal)
Cost：45G 不死
ST：30 HP：40 限制：－
能力：－
效果：配置後，打倒對戰Creature時HP－10



Saber Claw (strange)
Cost：80G＋風 人族
ST：40 HP：30 限制：－
能力：－
效果：侵略時ST＋20



Succubus (normal)
Cost：70G＋生贄 不死
ST：40 HP：40
限制：火、地屬性配置不可
能力：－
效果：侵略攻擊後，對戰Creature的ST(基本值)永久減半



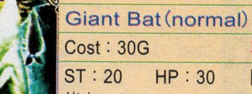
Thunder Beak (strange)
Cost：70G＋風 龍族
ST：50 HP：20 限制：地屬性配置不可 能力：先制
效果：對水屬性Creature麻痺效果



ジーニー (rare)
Cost：100G＋風×2 不死
ST：40 HP：－
限制：地屬性配置不可 能力：－
效果：HP無限，經過三次戰鬥或即死攻擊後消滅



Simurgh (strange)
Cost：60G 獸族
ST：40 HP：30 限制：－
能力：－
效果：戰鬥中HP數值會變成所持風屬性土地數×20



Giant Bat (normal)
Cost：30G 獸族
ST：20 HP：30 限制：－
能力：－
效果：－



Sprite (normal)
Cost：35G 人族
ST：20 HP：20
限制：地屬性配置不可 能力：－
效果：對戰Creature之MHP為40或以上時，攻擊無效化(Scroll攻擊除外)



Spectre (strange)
Cost：40G 不死
ST：0 HP：30 限制：－
能力：－
效果：戰鬥中，ST和HP的數值會隨意在10~70間變化



Siren (rare)
Cost：100G＋風×2 人族
ST：30 HP：30 限制：－
能力：先制，援護
效果：對戰Creature為人族時，攻擊無效化(Scroll攻擊除外)



Dullahan (strange)
Cost：105G＋風＋生贄 不死
ST：0 HP：50 限制：－
能力：－
效果：戰鬥中ST數值會變成所持風屬性土地數×20



Knight (normal)
Cost：110G 人族
ST：50 HP：40 限制：－
能力：－
效果：強打龍族Creature



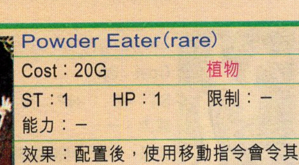
Nightmare (strange)
Cost：75G 不死
ST：30 HP：40
限制：地屬性配置不可 能力：－
效果：侵略時具無視地型效果的貫通能力



Nue (rare)
Cost：105G＋風×2 獸族
ST：40 HP：50
限制：地屬性配置不可 能力：－
效果：配置後，所有侵略方Creature之ST－10

Harpy (normal)
Cost：70G 人族
ST：30 HP：30 限制：－
能力：先制
效果：－





Powder Eater (rare)
Cost：20G　植物
ST：1　HP：1　限制：－
能力：－
效果：配置後，使用移動指令會令其分裂，分別佔據兩處地方

Paladin (rare)
Cost：145G＋風×2　人族
ST：50　HP：50
限制：地屬性配置不可　能力：再生
效果：強打不死族Creature

Hurricane (normal)
Cost：70G　不死
ST：20　HP：50　限制：地屬性配置不可 能力：防禦型．先制
效果：－

Pushpull (rare)
Cost：65G　獸族
ST：0　HP：40　限制：－
能力：－
效果：2回攻擊

Beelzebub (rare)
Cost：160G＋風×2＋生贄　不死
ST：70　HP：70
限制：地屬性配置不可　能力：－
效果：配置後，戰鬥中所有風屬性Creature都加10點ST；戰鬥後，使用Scepter的魔力減100G

Pegasus (normal)
Cost：65G＋風　獸族
ST：30　HP：20　限制：－
能力：先制
效果：不能成為Spell Card之對象，Scroll攻擊無效化



Hornet (normal)
Cost：70G　獸族
ST：40　HP：30　限制：－
能力：－
效果：對獸族、人族、龍族毒效果



Mermecoleo (rare)
Cost：50G　獸族
ST：30　HP：40　限制：－
能力：後手
效果：被打倒後變身成Dragonfly



Mage (normal)
Cost：60G　人族
ST：0　HP：30　限制：－
能力：援護
效果：Scroll攻擊強打



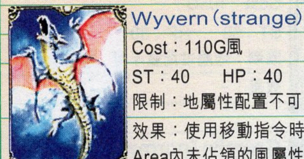
Mosman (rare)
Cost：60G＋風　人族
ST：20　HP：30
限制：地屬性配置不可　能力：先制
效果：戰鬥中，使用Scepter所有無屬性土地數×10會加算到ST之上



Leveler (strange)
Cost：130G＋風×2　獸族
ST：50　HP：60　限制：－
能力：－
效果：戰鬥後會有30％機會令土地Level－1



Road Runner (rare)
Cost：50G　獸族
ST：20　HP：30　限制：－
能力：－
效果：使用移動指令後可令移動步數多一格



Wyvern (strange)
Cost：110G風　龍族
ST：40　HP：40
限制：地屬性配置不可　能力：先制
效果：使用移動指令時，可移至同一Area內未佔領的風屬性土地





Item Card

增減Creature之ST和HP，給予各種特殊能，Item Card成為以弱勝強的關鍵。



Earth Shield (strange)
Cost：20G　防具
限制：龍族、不死（Creature）使用不可
效果：令對戰地屬性Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）



Armlet (strange)
Cost：30G　其他
限制：－　效果：HP＋20



Icicle (strange)
Cost：25G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打火屬性Creature

Ixia (extra)
SECRET
Cost：100G　其他
限制：－
效果：HP＋30、ST＋40；先制能力；火、風屬性Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）

Evil Eyeball (rare)
Cost：40G　其他
限制：－
效果：80％機率對無屬性即死



Wing Boots (normal)
Cost：20G　其他
限制：－　效果：先制能力



Wind Cutter (normal)
Cost：30G　Scroll
限制：獸族、植物使用不可　效果：ST＝30；強打地屬性Creature



Wind Shield (strange)
Cost：20G　防具
限制：龍族、不死使用不可　效果：令對戰風屬性Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）



Water Shield (strange)
Cost：20G　防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：令對戰水屬性Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）



Air Slasher (strange)
Cost：25G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打風屬性Creature



Elven Cloak (strange)
Cost：10G　其他
限制：－
效果：使用Creature會變成植物，不易受毒、即死等侵害



Lance of Odin (rare)
Cost：70G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：HP＋10、ST＋50



Offering Doll(normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：守護土地後，在同一Area內同屬性護符價值上升20%

Counter Amulet(strange)
Cost：100G 其他
限制：－
效果：使用者ST變成0，反射對戰Creature之攻擊(Scroll攻擊除外)

Gaseous Form(normal)
Cost：80G 其他
限制：－
效果：使用者ST變成0，令對戰Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)

Catapult(rare)
Cost：60G 其他
限制：－
效果：HP＋20、ST＋20

Torch of Queen(rare)
Cost：60G 其他
限制：－
效果：戰鬥中對戰Creature為獸族、人族時，所受Damage會加算至HP之上

Claw of Ghoul(normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：對獸族、人族、龍族痲痺效果

Claymore(strange)
Cost：60G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋50

Gremlin Amulet(normal)
Cost：40G 其他
限制：－ 效果：破壞敵方道具

Crossbow(rare)
Cost：50G 武器
限制：－ 效果：HP＋20、ST＋30

Golden Goose(normal)
Cost：10G 其他
限制：龍族、植物使用不可
效果：使用Creature被打倒後，Scepter會得到MHP×5的魔力



The Hand(rare)
Cost：50G 其他
限制：－
效果：奪取對戰Creature之道具並使用

Ring of Succubus(normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：對戰Creature的ST(基本值)永久減半

Sallet(normal)
Cost：25G 其他
限制：－ 效果：HP＋10

Silver Plow(rare)
Cost：100G 其他
限制：－
效果：戰鬥終了時土地Level＋1

Scale Armor(strange)
Cost：40G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：HP＋40

Stone Hail(normal)
Cost：30G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝30；強打風屬性Creature

Spear(normal)
Cost：35G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：HP＋10、ST＋20

Sleep(normal)
Cost：40G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：催眠Creature而不用付出過路費

Sling(normal)
Cost：40G 其他
限制：－ 效果：HP＋10、ST＋10；先制能力

Soul Blast(rare)
Cost：40G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝30；攻擊完結後，從對戰Scepter身上奪走魔力，其值等於給予Damage之數。



Pot of Soul(strange)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：奪取或守護土地後，戰鬥完結時使用Creature之HP全回復

Sonic Drum(strange)
Cost：30G 其他
限制：－
效果：HP－20、ST＋40

Tiger Robe(rare)
Cost：20G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：對戰Creature使用道具時ST＋40、不使用時ST－20

Dynamite(strange)
Cost：70G 其他
限制：－ 效果：ST＋60；戰鬥完結後破壞使用Creature

Tower Shield(strange)
Cost：50G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：所受Damage減半(Scroll攻擊除外)

Chain Mail(normal)
Cost：20G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：HP＋30

Changing Salve(normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：使用Creature的ST與HP值(兩者皆基本值)互換，戰鬥後復原

Charm(rare)
Cost：100G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：對戰Creature為人族、獸族時，有60％機率魅了(奪走對戰Creature)。

Deadly Thorn
Cost：40G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：令對手永久石化



Dereia (extra)
SECRET
Cost：100G 其他
限制：－
效果：HP＋30、ST＋40；先制能力；對戰Creature為水、地屬性時即死

Dragon Shield (rare)
Cost：10G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：令對戰龍族Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）

Dragon Slayer (normal)
Cost：15G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打龍族Creature

Neutral Amulet (strange)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：令使用Creature變成無屬性

Nunchaku (normal)
Cost：15G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：HP－10、ST＋30

Nerco Scarab (strange)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：使用Creature被打倒後變成Zombie

Coin of Piety (strange)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：對戰Creature被打倒後會得到同屬性護符10個

Buckler (normal)
Cost：20G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：對戰Creature之ST在30或以下時，攻擊無效化（Scroll攻擊除外）

Battle Axe (strange)
Cost：40G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋40



Hand Cuffs (strange)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：使用者ST變成0，反射對戰Creature之Scroll攻擊

Hand Bomb (normal)
Cost：40G 其他
限制：－
效果：使用者ST＝20的Scroll攻擊

Vampire Killer (normal)
Cost：25G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打不死族Creature

Ring of Vampire (normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：戰鬥中，對敵的Damage會加到自己的HP上（可超過MHP）

Fire Bolt (normal)
Cost：30G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝30；強打水屬性Creature

Fire Shield (strange)
Cost：20G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：令對戰火屬性Creature之攻擊無效化（Scroll攻擊除外）

ファルコンソード (rare)
Cost：30G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；先制能力

Boomerang (strange)
Cost：80G 其他
限制：－ 效果：HP＋20、ST＋10；先制能力

Phoenix Amulet (normal)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：使用Creature被打敗後會復活至Scepter手牌處



Fusion (rare)
Cost：100G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝50

Blood Spoil (normal)
Cost：20G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：對獸族、人族、龍族毒效果

Freeze (normal)
Cost：30G Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝30；強打火屬性Creature

Flame Tongue (strange)
Cost：25G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打水屬性Creature

Flame Whip (normal)
Cost：35G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打獸族Creature

Plate Mail (rare)
Cost：60G 防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：HP＋50

Proteus Ring (rare)
Cost：10G 其他
限制：－
效果：戰鬥中隨機變身成任一Creature

Petrify Stone (strange)
Cost：40G 其他
限制：－ 效果：HP＝80、ST＝0

Heavy Halberd (normal)
Cost：30G 武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋50；後手



Bell of Law (strange)
Cost：20G　其他
限制：－
效果：戰鬥終結時，對戰Scepter最值錢的卡片會被破壞



Hell Breath (rare)
Cost：80G　Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＝40；強打人族Creature



Holy Grail (strange)
Cost：60G　其他
限制：－
效果：對戰Creature之所有攻擊無效化，使用Scepter會失去應受Damage×2的魔力(Scroll攻擊除外)



Holy Shield (rare)
Cost：15G　防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：令對戰不死族Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)



Holy Symbol (strange)
Cost：40G　其他
限制：－
效果：80%機率對不死物即死



Pole Star (rare)
Cost：50G　其他
限制：－
效果：對戰Creature之攻擊無效化(Scroll攻擊除外)，戰鬥後使用者的HP變成1



正宗 (rare)
Cost：55G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：戰鬥時HP－10、ST＋50，戰鬥後復原



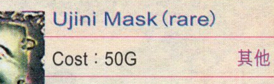
Magic Shield (normal)
Cost：20G　防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：對戰Creature之Scroll攻擊無效化



Magic Belt (strange)
Cost：30G　其他
限制：－
效果：戰鬥時ST＋40，戰鬥後ST基本值－20



Man Eater (normal)
Cost：25G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打人族Creature



Ujini Mask (rare)
Cost：50G　其他
限制：－
效果：使用Creature之HP＋對戰Scepter手牌數×10



Mace (normal)
Cost：10G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20



Morning Star (strange)
Cost：45G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：HP＋10、ST＋30



Lightning Bolt (strange)
Cost：80G　Scroll
限制：龍族、植物使用不可
效果：60%機率對人族、獸族、龍族即死



Life Gem (strange)
Cost：10G　其他
限制：－
效果：戰鬥終了時使用Creature HP跌至20或以下時會自爆，土地則變成空地

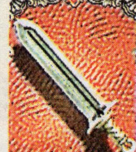


Ripper Knife (strange)
Cost：10G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋40、對敵的Damage有30%要自己一同承受

Leather Armor (normal)
Cost：10G　防具
限制：龍族、不死使用不可
效果：HP＋40



ロックバイター (strange)
Cost：25G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打地屬性Creature



Long Sword (normal)
Cost：20G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋30



Sword of Worm (normal)
Cost：15G　武器
限制：龍族、植物使用不可
效果：ST＋20；強打植物Creature



TEXT：小璘

POCKET MONSTER ポケットモンスター™

GB
製造商：任天堂
售價：3000日圓
發售日：發售中
記憶：8MB
RPG

比卡超給各位的最後資料

小精靈屬性互相剋制加強版

之前曾經為大家介紹過每隻小精靈有剋制或優勝於其他小精靈的地方，可是那次並沒有提及到特殊、幽靈等小精靈，所以現在將會刊出所有屬性的完全剋制圖讓各位可作參考。

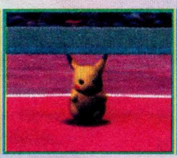
小精靈屬性／絕技屬性	普通	炎	水	冰	草	電	岩	地	格鬥	蟲	毒	飛行	特殊	幽靈
普通	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	×
炎	-	1/2	2	-	1/2	-	2	2	-	1/2	-	-	-	-
水	-	1/2	1/2	1/2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
草	-	2	1/2	2	1/2	1/2	-	1/2	-	2	2	2	-	-
電	-	-	-	-	-	1/2	-	2	-	-	-	1/2	-	-
地	-	-	2	2	2	×	1/2	-	-	-	1/2	-	-	-
格鬥	-	-	-	-	-	-	1/2	-	-	1/2	-	2	2	-
蟲	-	2	-	-	1/2	-	2	1/2	1/2	-	2	2	-	-
毒	-	-	-	-	1/2	-	-	2	1/2	2	1/2	-	2	-
特殊	-	-	-	-	-	-	-	-	1/2	2	-	-	1/2	×
龍	-	1/2	1/2	2	1/2	1/2	-	-	-	-	-	-	-	-
普通＋飛行	-	-	-	2	1/2	2	2	×	-	1/2	-	-	-	×
炎＋飛行	-	1/2	2	2	1/4	2	4	×	1/2	1/4	-	-	-	-
水＋飛行	-	1/2	1/2	-	-	4	2	×	1/2	1/2	-	-	-	-
水＋冰	-	-	1/2	1/4	2	2	2	-	2	-	-	-	-	-
水＋格鬥	-	1/2	1/2	1/2	2	2	1/2	-	-	1/2	-	2	2	-
水＋毒	-	1/2	1/2	1/2	-	2	-	2	1/2	2	1/2	-	2	-
水＋特殊	-	1/2	1/2	1/2	2	2	-	-	1/2	2	-	-	1/2	×

小精靈屬性／絕技屬性	普通	炎	水	冰	草	電	岩	地	格鬥	蟲	毒	飛行	特殊	幽靈
冰＋飛行	-	2	-	-	1/2	2	4	×	-	1/2	-	-	-	-
冰＋特殊	-	2	-	1/2	-	-	2	-	-	2	-	-	1/2	×
草＋毒	-	2	1/2	2	1/4	1/2	-	-	1/2	4	-	2	2	-
草＋特殊	-	2	1/2	2	1/2	1/2	-	1/2	1/2	4	2	2	1/2	×
電＋飛行	-	-	-	2	1/2	-	2	×	1/2	1/2	-	1/2	-	-
岩＋飛行	1/2	1/2	2	2	-	2	2	×	-	1/2	1/2	1/2	-	-
岩＋地	1/2	1/2	4	2	4	×	1/2	2	2	-	1/4	1/2	-	-
岩＋水	1/2	1/4	-	1/2	4	2	-	2	2	-	1/2	1/2	-	-
蟲＋飛行	-	2	-	2	1/4	2	4	×	1/4	1/2	2	2	-	-
蟲＋草	-	4	1/2	2	1/4	1/2	2	1/4	1/2	2	4	4	-	-
蟲＋毒	-	2	-	2	1/4	-	2	-	1/4	2	-	2	2	-
毒＋地	-	-	2	-	-	×	1/2	2	1/2	2	1/4	-	2	-
毒＋飛行	-	-	-	2	1/4	2	2	×	1/4	-	1/2	-	2	-
幽靈＋毒	×	-	-	-	1/2	-	-	2	×	-	1/4	-	2	2
龍＋飛行	-	1/2	1/2	4	1/4	-	2	×	1/2	1/2	-	-	-	-

（註：-＝受傷程度一般、2＝2倍受傷程度、4＝4倍受傷程度、1/2＝1/2倍受傷程度、1/4＝1/4倍受傷程度、×＝沒有效果）

比卡超 MINI GAME

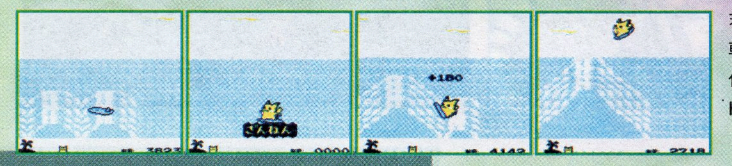





在黃版中，當玩者到達19號通道的一間屋子內並跟在那裏的叔叔談話，便可以玩「比卡超的SUMMER BEACH」的MINI GAME。不過各位不要那麼心急到那裏，因為小智是一定要帶一隻懂得游泳絕技「みなのり」的比卡超才能進行遊戲的。可能各位有一個疑問，就是比卡超是不能學懂秘點MACHINE03「みなのり」這絕技的，根本就是沒有可能玩到；筆者絕對不是欺騙大家，可是若要比卡超學懂，就首先要有N64的《POCKET MONSTERS' STADIUM》這遊戲了，而學懂的方法是：參加LV1-30的MASTER BALL CUP或LV50-55的戰鬥→交換比卡超在攜帶中的小精靈內→在最終戰時使用比卡超作戰。可是要注意要學懂的規則，在參賽時一定要使用比卡超（要小心留意牠是否符合比賽資格），和參賽者一定要使用自己的小精靈，不可租借其他的小精靈。

遊戲玩法

比卡超將會由海灘滑浪到另一個小島處，在旅程中牠會遇到不同大少浪，各位就要利用方向鍵控制牠並做出不同的滑浪花式，在限定時間內到達目的地。而得分標準是以花式的技巧和HP來計算的，花式技巧是以比卡超在遇到浪時所做的轉體周數，而HP就是在遊戲開始時比卡超也會有一定數目的HP，它是隨着時間和轉體失敗而減少的。花式技巧的計分方法是，若比卡超能做到1周轉體便可得50分、2周轉體可得150分、1周轉體加反身轉體可得180分，而能做到3周轉體的話就可得350分。另外若沒有任何失敗時，比卡超的滑浪速度就會越來越快，能夠做到3周轉體的機會亦會越大；相反若轉體失敗時HP就會減少，當沒有HP便GAME OVER。而比卡超到達終點後，將花式技巧的分和剩餘的HP加起來便是總分了。





出現地方及版本：
萬年蟲(LV30)將OTSUKIMI山洞B2/F取得的「こうらのカセキ」到GUREN TOWN的精靈研究所復活(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,03,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,19,20,31,32,33,34,40,44,50,03,01

絕技出現LEVEL要求

		萬年蟲(岩·水)	鉗刀蟲(岩·水)(LV40)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひっかく	普通	基本技	基本技
かたくなる	普通	基本技	基本技
すいとる	草	34	34
きりさく	普通	39	39
にらみつける	普通	44	46
ハイドロポンプ	水	49	53

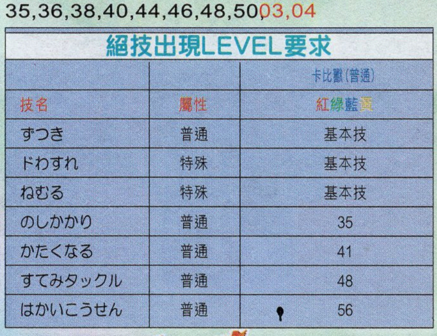


出現地方及版本：
化石飛龍(LV30)將NIBI CITY博物館取得的「ひみつのコハク」到GUREN TOWN的精靈研究所復活(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,04,06,09,10,15,20,23,31,32,33,34,38,39,43,44,50,02

絕技出現LEVEL要求

		化石飛龍(岩·飛行)
技名	屬性	紅綠藍黃
つばさでつ	飛行	基本技
こうそくいどう	特殊	基本技
ちょうおんぱ	普通	33
かみつく	普通	38
とっしん	普通	45
はかいこうせん	普通	54



出現地方及版本：
卡比獸(LV30) 12、16號通道(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,24,25,26,27,29,31,32,33,34,35,36,38,40,44,46,48,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		卡比獸(普通)
技名	屬性	紅綠藍黃
ずつき	普通	基本技
ドわすれ	特殊	基本技
ねむる	特殊	基本技
のしかかり	普通	35
かたくなる	普通	41
すてみタックル	普通	48
はかいこうせん	普通	56



出現地方及版本：
急凍鳥(LV50)雙子島B4/F(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,04,06,09,10,11,12,13,14,15,20,31,32,33,34,39,43,44,50,02

絕技出現LEVEL要求

		急凍鳥(冰·飛行)
技名	屬性	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技
れいとうビーム	冰	基本技
ふぶき	冰	51
こうそくいどう	特殊	55
しろいきり	冰	60



出現地方及版本：
雷鳥(LV50)無人發電所(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,04,06,09,10,15,20,24,25,31,32,33,34,39,43,44,45,50,02,05

絕技出現LEVEL要求

		雷鳥(電·飛行)
技名	屬性	紅綠藍黃
でんきショック	電	基本技
ドリルくちばし	飛行	基本技
かみなり	電	51
こうそくいどう	特殊	55
ひかりのかべ	特殊	60



出現地方及版本：
火鳥(LV50) CHAMPION ROAD 2/F(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,04,06,09,10,15,20,31,32,33,34,38,39,43,44,50,02

絕技出現LEVEL要求

		火鳥(特殊)
技名	屬性	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技
ほのおのうず	炎	基本技
にらみつける	普通	51
こうそくいどう	特殊	55
ゴッドバード	飛行	60



出現地方及版本：
迷你龍(LV15) SAFARI ZONE內垂釣(紅綠藍)
迷你龍(LV10) SAFARI ZONE內垂釣(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,20,23,24,25,31,32,33,34,38,39,40,44,45,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		迷你龍(龍)	哈古龍(龍)(LV30)	啟暴龍(龍·飛行)(LV55)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
まきつく	普通	基本技	基本技	基本技
にらみつける	普通	基本技	基本技	基本技
でんじは	電	10	10	10
こうそくいどう	特殊	20	20	20
たたきつける	普通	30	35	35
りゅうのいかり	龍	40	45	45
はかいこうせん	普通	50	55	60



出現地方及版本：
超夢夢(LV70) HANADA洞穴B1/F(紅綠藍黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,22,24,25,29,30,31,32,33,34,35,36,38,40,44,45,46,49,50,04,05

絕技出現LEVEL要求

		超夢夢(特殊)
技名	屬性	紅綠藍黃
ねんりき	特殊	基本技
かなしばり	普通	基本技
スピードスター	普通	基本技
バリアー	特殊	63
サイコキネシス	特殊	66
じこさいせい	普通	70
しろいきり	冰	75
ドわすれ	特殊	81



出現地方及版本：
不會在遊戲中捕捉到

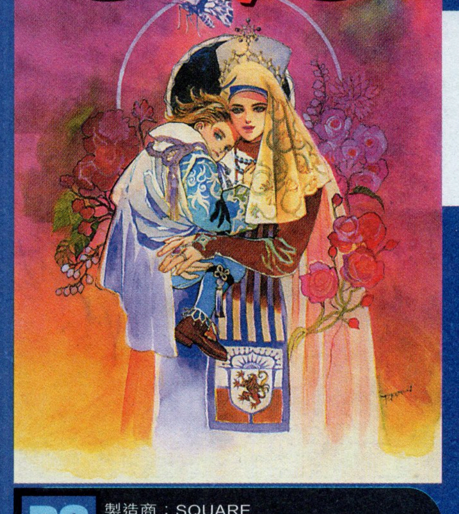
可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
全部MACHINE也能使用

絕技出現LEVEL要求

		夢夢(特殊)
技名	屬性	紅綠藍黃
はたく	普通	基本技
へんしん	普通	10
メガトンパンチ	普通	20
ゆびをふる	普通	30
サイコキネシス	特殊	40

TEXT：時之見證人J.J

SaGa Frontier II
攻略補完篇最終回
故事補完篇



PS
製造商：SQUARE
售價：6800日圓 發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS 容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

1220年 傑斯達誕生

◆四侯國的名字

在費尼王國所在的麥史曼地區(Merchmin)中，其四大侯國的名字其實全是取自法文，而這些國家之間的關係亦和其名字一樣、大部份處於相對的位置。

萊魯Nord＝北
索特Sud＝南
奧特Haute＝高地
巴斯Bas＝低地

1227年 放逐傑斯達

◆傑斯達的特質

在遊戲世界中，「術不能者」一般是指那些「靈氣弱至未能使用術法」的人，這種人在當時亦並非罕見，然而傑斯達卻是完全沒有靈氣，這種從未有過的現象，令他和其他「術不能者」有着本質着的分別。

◆費尼王國的建立

在遊戲的設定中，建立巴斯侯國的人名叫「傑斯達．約斯魯」，而往後的國王便繼承着這名字，至於建立費尼王國的人則是「傑斯達8世」，而他從費尼島帶回、後來成為王家寶物的，便是著名的炎之靈物「火炎劍Firebrandファイアブランド」。

1227年 離鄉別井

◆恩師斯馬魯

傑斯達的家庭教師斯馬魯本來是告倫基人，但年青時便已經成為一位有名氣的術指導者，其名氣更傳至東方大陸的傑斯達12世，在他24歲時招攬他到泰路姆，然而斯馬魯直到傑斯達3歲時才開始當他的老師，在此之前的身份則是位費尼的宮廷術士。

1232年 傑斯達12歲

◆莉絲玲與傑斯達

莉絲玲與傑斯達兩人其實並非是在這時才初次見面的。對生於同一城鎮的他們來說，體質異於常人的傑斯達本來就很受人注目，而莉絲玲亦是鎮上名門的女兒，兩人早已知道對方的存在，只是莉絲玲這時首次感到傑斯達的苦惱，傑斯達亦看見對方毫不害怕自己的態度，兩人才開始對對方感到興趣……

1233年 傑斯達與鐵匠

◆傑斯達的理想佩劍

傑斯達這時對其鐵匠師父所說比其手製短劍長3倍的劍，其實正是指費尼王家的「火炎劍」。火炎劍不單是否定自己存在價值的費尼王國那種術法至上主義的象徵，亦間接是導致他被放逐的原因，因此他很希望能以無需術力的鋼、加上以自己的手來打製出一柄不輸給火炎劍的佩劍，以擺脱自己的劣等感，同時證明自己的實力，最後他不單打造了這柄劍，更成功創造出一個取代了術法社會的鋼鐵社會。

1235年 傑斯達15歲

◆傑斯達與基雲的友情

基雲雖然後來成為傑斯達一生最好的朋友，但他最初其實並非是自願交這個朋友、只不過是其父親杜馬斯命他關照與基雲同年的傑斯達，因此基雲一直都有一種看管傑斯達的心態，經常抱着兄長的態度(基雲實際上是比傑斯達年幼少許的)。

1235年 威路的啓程

◆15歲的初戰

威路第一次開始他的冒險之旅是在15歲的時候，這並非和他發掘者的身分有關，而是在辛特魯世界中，15歲是被視為小孩與成年人之間的一個換捩點，就是傑斯達首次實戰也是在這個年齡的。



1236年 再會

◆花花公子傑斯達

這段劇情其實除了交待傑斯達與莉絲玲的重遇外，亦暗示了傑斯達雖然一生也沒有結婚，但他絕對不是基的，相反他似乎有不少女性關係、甚至在他死後有人自認是他私生子亦有人相信，只是遊戲中就只有這段劇情交待了傑斯達這種性格。

1238年 潛入！亞歷辛黨

◆威路雙親的真相

故事中雖然最後亦沒有明確地說出來，但殺害威路親生父母的人，的而且確就是亞歷辛。

威路的親父亨利在些路基3兄弟的事件後，將蛋帶回了家中，但即使是擁有堅強的精神意志及優秀靈氣的他，最後仍是無法抗衡蛋的力量，在3年後完全失常。亨利的妻子亞薩玲察覺到令丈夫失常的元凶是蛋，於是便把很想得到蛋的亞歷辛叫到家中，打算讓他將蛋帶走。這時她故意在不會造成致命傷的方法下刺傷亨利，成功令他將蛋掉下，然而一直以來對都憎恨兩人的亞歷辛，在取得了蛋後，便馬上露出殺意，由於亨利有傷在身，結果與亞薩玲同被殺害。

因此亞歷辛對威路所說的雖然並非謊言，但卻只是整件事情的其中一部份。

1240年 奪取華爾特

◆被軟禁的前任領主？

在鎮上收集情報時，各位或許也會聽到有關過往一位賢名的領主被弟弟陷害及奪位、不知被軟禁到甚麼地方的傳聞，但這其實是數十年前發生的事情，故事中那位華爾特侯，正是那名弟弟的後代，至於那位被稱為名領主的哥哥，在死後便成為了華爾特城地下迷宮中登場的那位亡靈劍士。

1242年 傑斯達與海賊

◆男爵事件的真相

商船隊的話是胡說八道，其實真相是如銀帆船團那邊所說的那樣：男爵的船受到怪物襲擊而沉沒，「海皇之寶玉」亦並非他們乘亂所奪取，而是由男爵直接交托給銀帆船團的。銀帆船團與男爵雖然在身分上有差異，但「熱愛故鄉」這個共通點卻令他們互相了解到對方的心意。

1247 年 大亨・威路

◆威路與威廉之間的差異

冰之超靈殿本身擁有一種「將思念實體化」的力量，但這並非是無條件的，這需要在靈氣的質與及人格方面亦達至一定條件的人物——可說是只有通過了「超靈殿Megalith」審查的人，才能利用這種力量的。

威路不單本身擁有優秀的靈氣，即使自己身陷險境仍會關心其他人的安危，「夢魔之獎章(夢魔のメダリオン)」就是將威路這種關懷別人的心的實體化，同時亦是他被超靈殿認同的証據；然而另一方面的威廉，在看到威路得到「夢魔之獎章」後，察覺到冰之超靈殿的實體化能力，只想着可以輕易成為「大亨」。但他並不明白大亨並非是想便會達成的，這和自然地擁有了大亨資格的威路之間，已經有了決定性的差異，結果在人格及靈氣的質素都不夠資格的威廉，靈氣出現失控，只能變成一頭靈氣獸罷。

◆大亨之道

在發掘者的世界中，「大亨」是給那些成功在超靈殿探險回來的人的尊稱，只有很少人能得到這種稱號。本來要從超靈殿之中生還，那個人本身就一定要具備高尚的人格才可，威路這次不但解開了冰之超靈殿那種思念實體化能力，更連同顯示自己人格的証據「夢魔之獎章」帶回，但似乎他並非單靠這次的功績，而是加上其化多次冒險的名聲才換來這大亨的稱號。

1248 年 相基山之戰

◆鋼鐵軍之活躍

傑斯達所率領的軍隊，是一支由術不能者或術力較弱的人所構成，以當時人們敬而遠之的鐵製防具、武器裝備起來的「鋼鐵軍」。鐵製裝備在會妨礙靈氣的另一個角度來看，面對術攻擊時有很強防禦力，攻擊方面亦有壓倒性的破壞力，因此雖然這種裝備的兵士有着「不能使用術法」的缺點，但亦令其他軍隊不敢接近，令本來不利的戰鬥獲得了勝利。

這一戰的結果不但令術不能者的地位提高，亦令人改變了術法至上這種社會上基本的想法。

1248 年 兄弟再會

◆蘇菲的幻影

為甚麼菲獵與瑪莉兩人會在應該是毫無靈氣的傑斯達身上感到母親蘇菲的靈氣呢？這是由於傑斯達一直以來都是在母親的身邊，他的身體已直接繼承了母親的思想，加上他是母親死前最後所見的人，她最後的思想是有可能進入了傑斯達那個靈氣「空殼」的，而後來這思想便以母親的形象出現在兩人眼前。

1256 年 靈氣教的傳聞

◆靈氣教徒住在漢廢墟的理由

相信玩過這段劇情的讀者，也會不明白為何靈氣教徒要住在這種有怪物出沒的漢廢墟吧。事實上在這段劇情開始時，這班教徒就已經受到了傑斯達的迫害，所以是迫不得已才棲身於漢廢墟吧。

恐怕傑斯達自從菲獵2世的暗殺事件發生之前，就已經對「靈氣至上主義」的靈氣教抱有敵視的態度，只是還不會作出屠殺這種極端的行動，斷定暗殺事件的犯人是靈氣教徒，說不定是用來公然對付這班人的藉口吧。

1260 年 暗殺者約翰

◆背叛組織的理由

在故事中只得很短出場時間的約翰。到底他為甚麼要離開殺人組織紅蠍子呢？

據說最初製作人員是打算加入一些令大家知道其理由的劇情、例如是約翰殺死小孩之類的場面，但想到這樣的感覺不大好，所以最後還是沒有加入，不過就應該可以肯定他是為了不想殺恐小孩而被組織所討厭的。

1264 年 將軍的回憶

◆斯馬魯與拿撒斯的關係

看了這段故事後，才知道斯馬魯曾與拿撒斯一起冒險，他們並非是師徒這種關係，不過是因為目的地一樣才同行的，但可以肯定拿撒斯是很重視斯馬魯的，最少拿撒斯在整個遊戲中，就只有在這裏是會以敬語和斯馬魯談話的。

◆尼貝斯達與斯馬魯

在這段故事中，斯馬魯曾三番四次責備尼貝斯達的無謀及他的行為，而其後兩人之間亦似乎有過一些接觸，結果便發展至尼貝斯達在斯馬魯面前抬不起頭做人……

1269 年 新漢大火

◆關於菲獵 3 世的出生

菲獵3世的雙親是基雲與瑪莉。兩人結婚的時期若從長男查魯斯出生的年份(1252年)來看，應該是在瑪莉與卡達魯離婚後不久的事。

替「菲獵」命名的是傑斯達，但這其實和菲獵2世的暗殺事件有關，由於菲獵父子未能繼承王位，傑斯達很希望由有血緣的人去繼承他的遺志，於是便拜托基雲夫婦用這個名字，但由於長男查魯斯已出世了(注意1252年是未發生「火炎劍之悲劇」的)，於是便將這份心意交託給其次子。

1276 年 往怪物之巢穴

◆基雲的委託

基雲向艾莉羅亞所委託的，是調查史杜魯夫礦山重新開採的可能性，原因是基雲希望盡量取得比卡達魯較大的優勢，與這礦山過往曾屬於卡達魯管轄並無特別關係，至於基雲與艾莉羅亞之間的關係則只限於委託人與執行人，就此而已。

1280 年 往化石洞窟

◆溝女的力治

力治是位不折不扣的花花公子，這不單從他與鎮上居民的對話中可以看出，各位看他討迪安娜歡心的手法也是相當的純熟，只不過大概是他沒想過最後會和她結婚吧。

1285 年 在那天空架起彩虹

◆艾莉羅亞溝仔？

經常都帶着男性一起行動的艾莉羅亞，今次所帶的是年輕的撒魯哥，從力治說她「賺錢來養仔嗎？」亦沒有否定來看，相信他們亦不單是一般的冒險同伴……事實上她可算是女性版的力治，亦因為她與力治實在太相似了，所以兩人的性格雖然很接近(……)，但就似乎沒有發展成進一步的關係……

◆貪小便宜的力治

力治雖然達成了答應由莉亞的事，將彩虹再次架起，但之後他亦順手將湧水之寶珠據為己有，可見他在貪圖女色之餘，仍然是個不折不扣的發掘者。

1288 年 卡達魯之死

◆艾蒙特與樂惠安之後的關係

在樂惠安最初到訪時，艾蒙特是有興趣將她視為戀愛對象的，然而當見識到她的性格後，艾蒙特亦失去了興趣，兩人之間亦沒有甚麼進展了。

1290 年 蛋再現

◆與迪安娜的正式關係

力治面對迪安娜已懷妊的事實，感到了不知所措，原因是兩人雖然一直在北閘鎮上生活，但卻是沒有結婚的；從之後的發展來看，兩人正式成為夫婦的時間應該是相當短暫的。

1291 年 與蛋的死鬥

◆力治的選擇

得到了蛋的人，其精神是會被侵噬的，力治雖然並不知道這事，但在他實際取得了蛋的那一刻，他察覺到自己的意識被奪去，於是在最後一刻自己跳下無底深淵。這是他身為拉捷一族在無意識之中背負了的使命感，加上他愛自由的心，拒絕了被蛋所支配。



1301年 Edel Ritter

◆史萊姆化的意義

撒魯哥的兩名同伴，在星座房間旁邊的房間成為了史萊姆。

事實上，當沒有一定以上能力的人進入這房間的話，便會成為史萊姆的，因此即使偽傑斯達直屬部下Edel Ritter（在德文的意思是「高貴的騎士」）全員進入，亦不會有人成為史萊姆的。

讓撒魯哥等人進入這房間，似乎亦是偽傑斯達為了測試他們的實力而作的計劃，相信其他直屬部下亦是經過同一試練而誕生的。至於這時變成史萊姆的人的力量，會被殘留下來的人所吸收，於是乎撒魯哥才會有一種「充滿力量」的感覺。



1305年 宙斯山峰之戰（傑斯達篇）

◆諸侯軍所用的「新型軍」

由於在設定上會因為混合起來而看不清楚，其實迪活特所率領的諸侯聯合軍，所用的是一種「將術與鋼混合了的新型軍」，相對於就這樣模仿着傑斯達使用鋼鐵兵的偽傑斯達軍，迪活特的軍隊就同時有着術與鋼這兩種優點。

◆告士達的行方

在威路篇的時候，告士達自稱是去了支援迪活特的，但為何他沒有在戰場上出現呢？原因是遊戲中不會有一人部隊出現，但事實上若真的有一個告士達的獨立部隊，這一戰相信會輕鬆得多……

1306年 最後之超靈殿

◆蛋到底是甚麼？

在人類出現之前，有一個日後在各地殘留下超靈殿及靈物、相當興盛的種族，他們當中有一些人不想接受有限的壽命，將自己的靈氣封印在強大的靈物之中，這些靈氣的結晶便是蛋了。蛋的目的是期望再度支配世界，因此它學習現時的支配者人們的特性。

此外，蛋亦很需要得到已經減少了很多的靈氣，於是蛋便給它的持有人力量，卻支配起它的精神，最後連靈氣亦吸收過來，因此在蛋的裏面，封閉着它現時為止所有持有人的靈氣。

1305年 新漢之戰

◆撒魯哥以外的騎士們

雖然在新漢之戰中參加了的直屬戰士就只有撒魯哥，但據官方資料說，直屬戰士的成員這時早已集齊，只不過因為對手是查魯斯，所以才未需要更多人出擊吧。

1305年 往傑斯達的陣營

◆威路與珍妮的差異

遊戲中，拉捷一家都對蛋有一定程度的察覺能力，然而這種力量會隨着與亨利的血統親疏而影響，因此威路會比珍妮有更強的感覺，亦令這段故事時只有威路一人感覺到蛋的存在。

1305年 宙斯山峰之戰（威路篇）

◆告士達的過去

到底是甚麼事令到告士達要捨棄自己的家？

原來當告士達的父親菲獵3世死去時，身為告士達叔父的查魯斯卻毫不理睬，於是告士達就這樣離開了自己的家。

SaGa英雄譚最終回

主持：攻略不能者 J.J

上期原本是打算將手上一些《SaGa 2》的資料刊登出來的，但因為單是幹《DINO CRISIS》已經用盡了自己所有的時間，結果要延至今期才有這樣的機會……始終《SaGa 2》可以說的東西實在太多了，在下只能在有限的版數內盡量公開，至於前一期的那個人物關係表，出來的效果實在和估計中相差太遠……希望吸收了這次《SaGa 2》攻略的經驗，下次再有機會寫這種超級大作時能更令各位滿意吧。

J.J前輩：

你好嗎？呀！我是第一次寫信來的！本人一直都很喜歡小說式RPG攻略，本人在超任一族時已看你的攻略了！（如：Final Fantasy系列、Fire Emblem等）

對我來說，SaGa Frontier 2是一隻不錯的遊戲。我最喜歡它的故事，實在太好了！我當然也和大家一樣，很喜歡傑斯達了！但同時，我也很喜歡約翰和告士達他們！可惜呢！約翰和傑斯達都死得很快（尤其是約翰），一章之後便死了……（嗚……）幸好，還有告士達呢！在他的身上，我好似找到傑斯達的身影（因為，他也很強，是本人最愛用的人！）我很敬佩他們的勇氣和告士達冷漠的一面（？）。

還有，故事說是可以回到以前的村莊的，我不知道為何回到ヴァイスラント之後，再到以前威路和拉比露（ラベール）的哥哥去的冰河，可以呼喚メガリスビースト，打敗了牠後，為何沒有寶物的？而且本人有時不能得到一些寶物，是否因為ITEM欄已充滿東西，所以……而且在ヴァイスラント那冰河的メガリスビースト是拉比露的哥哥，令本人忍不了心下手！（當時是以珍妮她的的組合去打），不知道大家有沒有這經驗，教一教我啦！

本人在對付蛋時，才懂得如何使用四連攜呢！一下子便可以把蛋的HP扣7000~8000！（好爽啊！）^_^

連攜技，也是SaGa的特色吧！恕我機齡淺吧！^_^我喜歡SaGa也是此原因，一面打Boss，一面盡量用心分配各位運用其技，當見到可以出到四連攜便十分開心了！（因為本人……沒有PocketStation）

回說起來，SaGa 2的而且確，無論在Story，設計上也有很高的水準（本人認為）。見到傑斯達和約翰的死，幾乎連飯也吃不下去，之後，便寄望傑斯達會有後人……怎料……唉！我還以為他和莉絲玲會，而且我還以為告士達以傑斯達之子呢！

好了，希望SaGa會快些推出第三集，下一集有一個更好的Ending，當然了，SaGa 2的Ending也不錯，但！太短了！因為……^_^

祝GP的各位工作愉快！努力啊！

一個覺得SaGa 2 Ending不夠長的ミエ

ミエ：

真開心，又再收到長期讀者的來信了。最近自己翻看過一些自己在《一族》時代的舊作……實在不能夠稱得上有甚麼水準，順便亦自我檢討了一番……

毫無疑問，傑斯達一定會是遊戲中最受歡迎的人物，對於告士達那種以行動代替說話的處事方法亦很欣賞（和諾比度對比之下特別明顯……），約翰的故事雖然很短，但短短數段回憶已巧妙地將他的過去交待出來，此外力治那種花言巧語四處留情的性格，亦可算是RPG之中很少見的（若自己是威路的話一定被他激死！）。

妳所說的メガリスビースト，其實只要在完成「大亨．威路」這劇情之後便可回冰河找牠，牠的HP是30000，戰勝後則會留下可防催眠的「ビーストルーン」，至於妳為何會得不到寶物呢……恐怕真的是因為道具欄已滿，事實上在下亦對此不太滿意，因為只要道具欄已滿，往往擊倒Boss後應得的道具也會沒有了，但事後卻完全沒有辦法補救……

據日本公開的資料上說，傑斯達雖然表面上是在「南之城砦」中死掉，卻故意不作正面的確定，是希望留一個空間給玩者去思考，就正如日本古代的源義經那樣，自圓其說地猜測他後來成為了中國的成吉思汗（？？）……謎一般消失了的傑斯達，也是這樣成為遊戲中有最多可能性的人物。

完成了手上的工作後，再和妳談談RPG的心得吧。

J.J

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

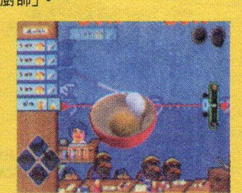
7月

15日	■THE BOOK OF WATERMARKS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	STARLING ODYESSEY I～BLUE EVALUATION～	RAY FORCE	6800日圓	RPG
	FINGER★FLASHING	AFFECT	4200日圓	PUZ
	CITY BARVO! POP COLLECTION 1280日圓 Vol.3	ALTRON	1280日圓	SLG
	MIGNTY HIT SPECIAL POP COLLECTION 1280日圓 Vol.4	ALTRON	1280日圓	STG
	BURGER BURGER 2(對應PocketStation)	GAPS	5800日圓	SLG
	聖劍伝説LEGEND OF MANA	SQUARE	6800日圓	ARPG

萬眾期待的聖劍系列最新作終於在PS上推出了。今集除了加入了近期流行的「寵物育成」要素外，和前作一樣，玩者可以和朋友一同並肩作戰。實為陪伴大家渡過炎炎夏日的首選。



繼《捉猴呀》之後第二隻只對應DUAL SHOCK的遊戲。真不得不佩服SCE的創意，居然想到用ANALOG STICK來模擬做菜時的動作，如切菜、去皮等，相信在推出後不少機迷都會成為「天才小廚師」。



22日	■Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENANT WARSα	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■QUIZ CHARACTER！東映特攝HERO PART 1	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	■海之主垂釣～向寶島進發～	PACK-IN-SOFT	4800日圓	RPG
	■在哪裏也一起(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	GERM～被狙擊的街～	KAJ	5800日圓	RPG
	激走TOMA RUNNER	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	多倫與哥寶	CAPCOM	5800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.11 THE PINBALL 3D	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.13 THE RACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RAC
	實況POWERFUL職業棒球'99開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	CINEMA英會話SERIES Vol.6果然是愛	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪裏的孩子ENDLESE SEASON	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES PINBALL GOLDEN LOGLES	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIE麻雀II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	REMOTE CONTROL DANDY(對應PocketStation)	HUMAN	5800日圓	ACT
	模擬職業棒球99	HECT	5800日圓	SLG
	BARUDEISSHU～CHROME FORD之住人們～	IMADIO	5800日圓	RPG
29日	■三洋PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	4800日圓(預定)	ETC
	■ROOMMATE～井上涼子～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
	■PLAYSTADIUM 4不滅之大LEAGUE BALL	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	■大家的哥爾夫球2(對應PocketStation)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	重裝機兵VALKEN 2	MASSYIA	5800日圓	SRPG
	塗鴉SHOW TIME	ENIX	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS	KONAMI	5800日圓	SLG
	GRINT GRITTER	KONAMI	5800日圓	AVG
	STREET SCOOTER	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ACE COMBAT 2(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	GUN BULLET(THE BEST)	namco	OPEN價格	STG
	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION(THE BEST)	BANPRESTO	2800日圓	FIG
	POP'N TANKS！	ENIX	5800日圓	ACT
	★影牢 刻命館 真章(THE BEST)	TECMO	2800日圓	ACT
7月	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC

8月

5日	■…有(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	■誘惑OFFICE戀愛課(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	ALG
	■TRANSFORMER BEAST WARS(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	ACT
	■木偶之夢	TAKARA	2800日圓	SLG
	■CHORO Q WONDERFUL！	TAKARA	5800日圓	RAC
	■MARIA 2～受胎告知之謎～	BREIK	6800日圓	AVG
	■SEPHON FILTER	SPIKE	5800日圓	ACT
	■DEEP SEA AVENTURE～海底宮PANTARASSA之謎～(THE BEST TAKARA專用)	TAKARA	2800日圓	AVG
	光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
	ANIMETIC STORY GAME(1)CARD CAPTOR櫻(對應PocketStation)	ARIKA	6300日圓	AVG
	大幽靈屋敷～濱村淳之實話怪談～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	裝甲機動隊L.A.P.D.	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	ROCKMAN(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	金田一少年之事件簿3～青龍傳説殺人事件～	講談社	5800日圓	AVG
	目標！戰球王復刻版	SEIBU開發	1500日圓	PUZ
	電車GO！(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
	TECHNO COLLECTION 1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	TECHNO SOFT	2500日圓	STG
	TECHNO COLLECTION 2 Neorude	TECHNO SOFT	2500日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	L之季節～A piece of Memories～	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	L之季節～A piece of Memories～初回限定版	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET/ WOLF TEAM	5800日圓	AVG
	SD GUNDAM G GENERATION-0	BANDAI	6980日圓	SLG
	ECHO NIGHT＃2～沈睡支配者～	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	MDK	SONY COMPUTER ENTERMENT	5800日圓	ACT
	★維新之嵐(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
	★SOLDNERSCHILD SPECIAL(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SRPG
12日	～MR.PROSPECTOR～HORIATEKUN(對應PocketStation)	ASUKU	3800日圓	RPG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.14 THE BLOCK拆毀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	PUZ
	REAL ROBOT戰線	BRANPESTO	6800日圓	SRPG
	POCKET TUNER(對應PocketStation)	RIVERHILL	2800日圓	SLG
19日	太閣立志傳III	KOEI	6800日圓	SRPG
26日	■Superlite 1500 SERIE MARK矢崎之西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	TAB
	■GALERIANS	ASCII	6800日圓	AVG
	■東京惑星PLANET KIO	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■FIFA'99 EUROPE LEAGUE SOCCER～FEATURING日本代表隊～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	■Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/ 日經映像	6800日圓	TBL
	■SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPG
	■WORLD TOUR CONTACTOR～世界夢紀行～	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	PURUMUI 2(對應PocketStation)	CULTURE PUBLISHERS	3000日圓	ARPG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SAYURI編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	給一個會重聚的未來(明天)～BOTTOM TOP SHROU編～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE-可愛邪惡-	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	KONAMI	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES ANGORUMOA	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES PANKEA	SUCCESS	1500日圓	RPG
	PACHINSLOT之帝王～花月．TWO PAIR～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES REVERSE II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Lord of Fist	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
28日	WINNING POST 4	KOEI	6800日圓	SLG
下旬	■MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG
8月	■ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	ACT
	■ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	■鬥神傳 昴	TAKARA	5800日圓	FIG
	名車列伝Greatest70's<復刻版>	EPOCH社	2800日圓	RCG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	PANEKITTO	SONY CPMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

9月

2日	BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	ETC
	★CLOCK ADVENTURE	KOEI	5800日圓	ACT
9日	■WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	■FORMULA NIPPON'99～成為賽車手吧！～	TYO ENTERTAINMENT	5800日圓	RCG
	■我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	信長之野望 烈風伝	KOEI	9800日圓	SLG
	BEAT MANIA APPEND 4thMIX～the beat goes on～	KONAMI	2800日圓	ACT
	★我的料理	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
14日	■pop'n music 2	KONAMI	價格未定	SLG
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～	CHUN SOFT/ ENIX	6800日圓	RPG
22日	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	■Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	TBL
	■APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	★三昧系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	★三昧系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	★Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TBL
	★Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TBL
	★Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RCG
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
30日	薄暮探檢隊	SPIKE	價格未定	AAVG
	■Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	■PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	■超發明BOY格烈彿～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	■PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE BIKERACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	★FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
上旬	Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	SLG
下旬	■MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店/ ESP	5800日圓	RPG
	拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
	★FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
9月	■SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	3800日圓	FIG
	■MY GARDEN	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	Memories Off	KID	價格未定	TAB
	DRERBY STALLION'99	ASCII	價格未定	RAC
	DIGITAL GRADER AIRMAN	ASK	5800日圓	SPT
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	LAKE MASTER PRO-日本縱斷黑鱒紀行-	DUZU	5800日圓	SLG
	GETTER ROBO大決戰！	BANDAI VISUAL	價格未定	SRPG
	MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	★我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	ACT

踏入7月中，又是學生放暑假的時候。對已經出了社會工作的讀者來説，暑期實在叫人懷念，不過透過玩《我的暑假》這隻遊戲，大家也可以懷勉一下暑假無憂無慮的生活。



10月

7日	★黑暗中的探險隊	SPIKE	價格未定	AVG
	■PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	■PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
14日	■光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	Prism(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	★悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
21日	■MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
28日	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
上旬	■ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
10月	■宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	■森之王國(暫稱)	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	FIG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	蛙之畫冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	價格未定	SLG
	★PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	★JAPAN島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	★Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG

11至12月

	PUBLISHERS	3800日圓	FIG	
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
12月	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

遊戲發售時間表

1999年

夏	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	FRONT MISSION 3	SQUARE	價格未定	SLG
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	SUTOREISHIPU~PO與MERRY之大冒險~	ROBOT	5800日圓	不詳
秋	■NEUES	escot	價格未定	AVG
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	■BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	SILVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	POKERA(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	TOMBA！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	STAR WARS EPISODE 1~PHANTOM MENACE~	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	★西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT~料理& WINE職人們~	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	★VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG

《女神轉生》的ATLUS和《夢幻模擬戰》的CAREER SOFT攜手合作泡製的新作RPG。人物設定起用了以女角「超絕美形」(其實他畫男角也有一手)而著名的漆原智志，他的FANS記住留意了！



FINAL FANTASY TACTICS的製作人員終於打破沈默，將會在秋季推出新作《VAGRANT STORY》。而這遊戲的DEMO CD將會隨《聖劍傳說LEGEND OF MANA》附送。

	WILD ARMS 2nd IGNITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	FUN！FUN！PINGU~歡迎來到南極！~	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	SPOOKY POOKY！！~妖怪之心跳大作戰~	TYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	RUNGU RUNGU~DOROTHY之大冒險~	TYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBO大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳說(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	COUNTDOWN VAMPIRE	BANDAI	6800日圓	AVG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	■DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓	ACT
	一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	★RU KONCHERT PIANISM	童	價格未定	不詳
	★RU KONCHERT FORTISM	童	價格未定	不詳
	★Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	不詳
冬	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	POKEKANO(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	價格未定	SLG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
99年	■All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	■S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	SLG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J・WING	5800日圓	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	LOVE GAME'S plus~相當對戰TENNIS~(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	STAR IXIOM	namco	價格未定	STG
	DRAGON VALOR	namco	價格未定	ARPG
	■LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	■ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
今冬	EARLY RENIS~荒野之天使們~	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG

2000年

2000年1月	星神~沈沒的蒼茫大地~(暫稱)	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG

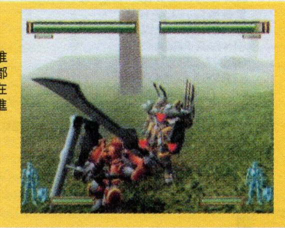
發售日未定

	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	DIGITAL MUSEUM HERO山形SPRING	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形SUMMER	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形AUTUMN	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	DIGITAL MUSEUM HERO山形WINTER	IMAGINEER	3980日圓	ETC
	傳説幪面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	價格未定	AVG
	White Diamond	escot	價格未定	SRPG
	DRAGON QUEST VII	ENIX	價格未定	RPG
	MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN 2 Dr.WILLY之謎(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 3 Dr.WILLY之最後！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1~ROLL危機一髮~	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN~彈丸~(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	MAX SURFING 2000(暫稱)	KSS	5800日圓	SPT
	TOKIMEKI MEMORIAL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	HARLEM BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	POCKET單・POCKET熟(POCKET STATION專用CD-ROM)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	感覺之名偵探(暫稱)	namco	價格未定	AVG
	GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER~甦醒的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	★PACHISLOT ALZE王國(暫稱)	ALZE	價格未定	不詳

Dreamcast

7月

在《VIRTUAL ON》之後，3D機械人對戰遊戲推出過不少，但礙於家用機的機能所限，成績都不太理想。今次《FRAME GRIDE》這隻遊戲在DC上推出，以DC的機能，成績應有長足的進步，值得期待。



15日	FRAME GRIDE(對應Dreamcast KEYBOARD)	FROM SOFTWARE	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND plus~OLERUD王國物語~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
22日	電波少年的懸賞生活SOFT~茄子之部屋~	HUDSON	1480日圓	ETC
	真 本格花札	ALTRON	4800日圓	TAB
	世界不思議發現！多洛伊亞	TBS	5800日圓	AVG
	「HEART BREAK DIARY」deeps(MILCD)	PLONEER LDC	價格未定	ETC
29日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	SEA MAN~禁斷之PET~(連MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	6800日圓	SLG
	SEA MAN~禁斷之PET~(連特製VISUAL MEMORY及MICROPHONE VICE版本)	VIVARIUM	7800日圓	SLG
	AIRFORCE DELTA(暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
	秋葉原 電腦組PATA Pies！	SEGA	5800日圓	SLG
下旬	Dream PASSPORT 2	SEGA	派發	ETC

8月

4日	「TITLE未定」CHECK娘(MILCD)	PONY CANYON	價格未定	ETC
5日	創造職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SLG
	SOUL CALIBUR	NAMCO	5800日圓	FIG
	往北去。Photo Memories	HUDSON	3800日圓	ETC
12日	■新日本職業摔角 鬥魂烈傳4	TOMY	6800日圓	FIG
26日	COOL BOARDERS BURRN	UEP SYSTEM	5800日圓	SPT
	機動戰艦NADESICO THE MISSION	角川書店/ ESP	6800日圓	SAVG
	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地……	BANDAI	6800日圓	STG
下旬	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG

9月至10月

2日	dancing blade任性桃天使！完全版	KONAMI	5980日圓	AVG
14日	■pop'n music 2	KONAMI	4800日圓	SLG
23日	■幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	■J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	■集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	★dancing blade任性桃天使！~Tears of Eden~完全版	KONAMI	5800日圓	AVG
9月	■創造IDOL雀士(暫稱)	JALECO	6800日圓	ETC
	■Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	ESPION-AGE-NTS	NEC INTERCHANNEL	5800日圓	SLG
17日	LOON CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
28日	SHENMU~莎木~一章 橫須賀	SEGA	價格未定	RPG
	■REVIVE…~蘇生~	DATA EAST	6800日圓	AVG
10月	■SUPER PRODUCERS~目標是演藝界~	HUDSON	價格未定	SLG
	■MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	價格未定	AVG

11月

18日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
11月	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
	■棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	田中寅彥之裏寅流將棋 居飛車熊穴編	ARC SYSTEM WORK	3800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	5800日圓	ETC
	Dreamcast SEQUENCER(暫稱)	WAKA製作所	價格未定	ETC
	NEPPACHI~10連CHAIN中LAS VEGAS旅行~	大黑電機	5800日圓	SLG
12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
	烙印戰士	ASCII	價格未定	ARPG
	WWW.SOCCER~參加者募集!~	HAPPY?	5800日圓	SLG
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	F-1 RACE(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

1999年

秋	■參加職業棒球隊!	SEGA	5800日圓	SPT
	■ENTERTAINMENT GOLF(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DEATH CRIMSON 2(暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
	LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
	日本職業麻雀連盟認定 平成麻雀莊	MICRO NET	價格未定	TAB
年末	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
冬	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
'99年	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG

2000年

1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
春	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT

發售日未定

	■新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	Balder's Gate(暫稱)	SEGA	價格未定	ARPG
	Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	SUPER ROBOT大戰SERIES(暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	春風戰隊V FORCE 2~翼之他方~(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC

發售檢討中

	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

7月

16日	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64	BANDAI	6800日圓	SLG
21日	STAR WARS EPISODE 1/ RACER(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC
23日	格鬥伝承~F-Cup Maniax~	imagineer	6800日圓	FIG
29日	實況J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	電車GO!64	TAITO	6800日圓	SLG
	LODE RUNNER 3-D	BANPRESTO	6800日圓	PUZ
中旬	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC

8月

5日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ARPG
6日	RALLY'99	imaginer	6800日圓	RAC
13日	SHADOW GATE 64 Trials of the Towers	KEMCO	6980日圓	AVG
8月	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

9月

23日	■WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
24日	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
9月	■64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB

10月

	★BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	不詳

12月

1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
12月	■MARIO ARTIST TALENT MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	■MARIO ARTIST PICTURE MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	■MARIO ARTIST POLYGON MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	★大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	★GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT

1999年

夏	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
秋	VIRTUAL摔角2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT		價格
	★CUSTOM ROBOT	經銷商未定	價格未定	SLG
未定	SPT			
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT
'99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	爆BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售日未定

	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	ULTRA DONKEY KONG 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SIMCITY 64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS出擊!ROGU中隊(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	撒爾達傳説DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	F-ZERO X DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	卡比64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	GOLF(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SPT
	★WALL街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	不詳

PlayStation 2(暫稱)

發售日未定

	A6 去吧!A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG

SEGA SATURN

7月

29日	With You~願你凝望我~(CD-ROM×2)	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG

8月

5日	STREETFIGHTER ZERO3(4MB擴張RAM CARTRIDGE專用CD-ROM)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4MB擴張RAM CARTRIDGE版本)	CAPCOM	7800日圓	FIG

1999年

'99年	SONIC 3D~FLICKIES' ISLAND~	SEGA	3800日圓	ACT
	■MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	ALFA OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	鷗大作戰~女神們之嘀咕~	BIG KISS	價格未定	不詳
	BACKGUNER~甦醒的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	REAL SOUND 2~霧之ORGEL~	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

7月

16日	口頭○會社BATTLE編	imagineer	2680日圓	不詳
	口頭○會社BATTLE編SPECIAL EDITION	imagineer	2680日圓	不詳
	GOLF王	DIGITAL KISS	3980日圓	SPT
	河川垂釣4	PACK IN SOFT	4200日圓	SLG
	HELLO KITTY之BEADS工房	imagineer	3500日圓	PUZ
23日	■MEDALOT 2(甲胄VERSION)	imaginer	3980日圓	RPG
	■MEDALOT 2(鍬形VERSION)	imaginer	3980日圓	RPG
	多啦A夢LABYRINTH中散步	EPOCH社	3980日圓	ACT
	昆蟲博士2	J WING	4800日圓	RPG
	釣魚先生2	J WING	4800日圓	RPG
	無賴戰士 COLOR(FLY FIGHTER COLOR)	KID	3980日圓	STG
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	3980日圓	SLG
	SPY vs SPY	KEMCO	3980日圓	ACT
	次世代BEGOMA BATTLE BAY BLADE	HUDSON	3980日圓	ARPG
30日	■GEM GEM MONSTER	KID	3980日圓	RPG
	■CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB	TAKARA	3980日圓	RAC
	三國誌GAME BOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
下旬	SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT

8月至10月

5日	ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	RPG
6日	■POCKET FAMILY GB 2	HUDSON	3980日圓	SLG
	■～PUYOPUYO外傳～PUYO WARS	COMPILE	3980日圓	SRPG
	牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SRPG
10日	■MARIO GOLF GB	任天堂	3800日圓	SPT
13日	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	AVG
20日	■AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
上旬	■BACKGAMMON	ALTRON	3980日圓	ETC
27日	WET RISS(暫稱)	imagineer	價格未定	PUZ
8月	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	GET虫'倶樂部 大家的昆蟲大圖鑑(暫稱)	JALECO	4400日圓	ETC
	J-LEAGUE EXCITE STAGE GB	EPOCH社	3980日圓	SPT
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	FAMILY TRUMP GAME	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3日	KISEKAE物語	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
10日	轉轉GARACTER	ATLUS	4300日圓	RPG
23日	■GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
上旬	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
	■POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	■POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
9月	HAMSTER倶樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
	語樂王TANGO！	J WING	價格未定	ETC
	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT
10月	★倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4800日圓	PUZ

2000年

秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精錬金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精錬金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
'99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
今冬				
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG

發售日未定

對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
JEALOUS伝説	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	RPG
DONKEYKONG ROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
THE GREAT BATTLE POCKET	BANPRESTO	價格未定	不詳
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
★STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
★SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT

NEO-GEO

發售日未定

THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	價格未定	FIG
THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

7月至8月

22日	PUYO PUYO通	SNK/ SEGA	3800日圓	PUZ
29日	BIG TOURNAMENT GOLF	SNK	3800日圓	SPT
	上海MINI	SNK	3800日圓	TAB
8月	PARTYMAIL(暫稱、對應無線)	ADK	價格未定	ETC
	PACMAN(暫稱)	namco/ SNK	價格未定	ACT
	DIVE ALERT BARN編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	DIVE ALERT REBECCA編(對應無線)	SACNOTH	3800日圓	SLG
	NEO · 21(對應無線)	DINER	價格未定	TAB
	NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB

9月至10月

30日	■POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC
9月	■POCKET LOVE if	KID	價格未定	SLG
	Beast Busters POCKET(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
下旬	PACHINKO實機SIMULATION Vol.1(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG
10月	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	電車GO！2(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	NEO GEO POCKET BASS FISHING(暫稱)	ADK	價格未定	SPT
11月	NEO POCKET BLOCK(暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	FASELE！(暫稱)	SACNOTH	3800日圓	不詳
	BIOMOTOR UNITRON 2(暫稱)	夢工房	價格未定	RPG
	連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	價格未定	PUZ
	BATTLE ROYAL(對應無線)	ADK	價格未定	SLG
12月	SNK VS. CAPCOM(格鬥GAME)(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	SLG

1999年

夏	■COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM(CARD BATTLE)(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
秋	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AAVG
冬	THUNDER V(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	ZIROKICHI(暫稱)	ARSE	價格未定	ETC
	PUZZLE LOOP(暫稱)	MITCHERU	價格未定	PUZ
	SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG
	MORTAL KOMBAT(暫稱)	MIDWAY	價格未定	FIG

發售日未定

NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
SOCCER DATA BASE SIMULATION(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	SPT
卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
蜜瓜妹妹之成長日記2	ADK	價格未定	SLG

SUPER FAMICOM

8月至9月

1日	COLUMNS	MEDIA FACTORY	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	PUZ
	★PICROS NP Vol.3	任天堂	NINTENDO POWER專用(2000日圓)	ETC
28日	★FIRE EMBLEM 火焰之紋章TORAKIA 776 PREWRITE版	任天堂	6000圓	RPG
1日	■Fire Emblem火焰之紋章TORAKIA 776	任天堂	NINTENDO POWER專用(2500日圓)	SLG

發售日未定

我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC
PUPURU	BREAK	NINTENDO POWER專用(3000日圓)	不詳

Wonder Swan

7月

15日	日本職業麻雀連盟公認 徹萬	naxat	3480日圓	TAB
22日	NEON GENESIS新世紀EVANGELION使徒育成	BANDAI	3800日圓	SAVG
	魔界村for WonderSwan	BANDAI	3800日圓	ACT
29日	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT

8月至9月

5日	TERRORS(限定版)	BANDAI	3980日圓	ACT
	名偵探柯南 魔術師之挑戰狀！	BANDAI	3600日圓	AVG
	TERRORS(限定版)	BANDAI	2980日圓	ACT
26日	MobileSuit GUNDAM MSVS	BANDAI	3800日圓	SLG
8月	■POCKET FIGHTER(暫稱)	BANDAI	3800日圓	FIG
	SOCCER野郎！～Challenge The World～	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	ROCKMAN(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
16日	預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
下旬	格鬥料理伝説BISTRO RECIPE～WONDER BATTLE篇～	BANPRESTO	3980日圓	不詳
9月	■燃燒吧！職業棒球ROOOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT
7日	■專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
	★電車GO！2	CYBER FRONT	3500日圓	SLG
上旬	■MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
10月	將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
	Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	RPG
11月	■ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
	SIDE POCKET(暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT

1999年

夏	FLASH～數字之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	未定
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE(暫稱)	光文社	價格未定	TAB
秋	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

2000年

春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	不詳

發售日未定

東京魔人學園 符咒封錄(暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SAVG
LANGERRISER D(暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
超兄貴(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
CLOCK TOWER(暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
DECOTRA(暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
職業摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT


連佢都接觸過，你呢？
唔想畀人話Out，就快啲同Cosmic接觸喇！
佢外表又型又Cool，一身透明窿窿，可以一眼睇通，認眞有Feel！
裡面仲含有多種維他命，包括維他命B1、B6同C，飲多啲，人都醒啲！
Cosmic有多款味道：橙汁、芒果、青檸同吹波膠，
夠味夠Fun，啱晒醒目仔同醒目女。
Mellow Mango
Cosmic
Cosmic
你feel到㗎!
www.cosmic.com.hk